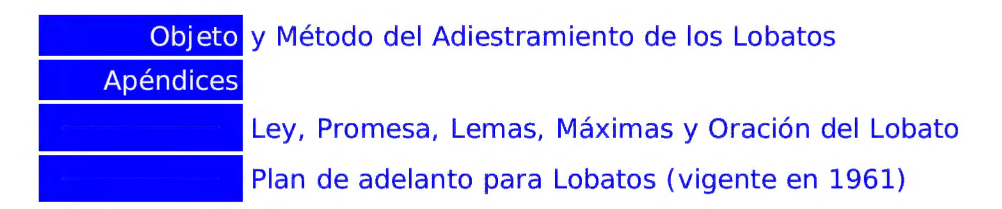


Manual de Lobatos

Baden-Powell



Título de la obra en inglés: **Wolf Cubs Handbook**
Autor: **Lord Baden-Powell of Gilwell**, fundador del Movimiento Scout

Traducción del **Ing Jorge Nuñez Prida+**, Ex-Jefe Scout Nacional



Baden Powell 1857 - 1941

El "**Manual de Lobatos**" fue publicado por primera vez en diciembre de 1916; con él Baden-Powell presentó el programa que el Movimiento Scout ofrecía a los niños...

"Yo espero, por tanto, que este manual sea de utilidad para los Jefes de Manada, no solamente sugiriéndoles la línea de actividades que deben seguir, sino también la razón para seguirla, mostrándoles además las dificultades con que tropezarán y que al principio les parecerán montañas y más tarde montecillos, y que el trabajo es tan fascinador para los Jefes de Manada, como de valor para las vidas jóvenes que ellos tienen bajo su cuidado y para el futuro bienestar de la Nación de la cual esos niños serán los futuros ciudadanos".

Presentación de la 5a edición

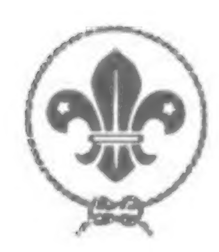
El Manual de Lobatos fue publicado por primera vez en diciembre de 1916. Con él Baden-Powell presentó el programa que el Movimiento Scout le ofrecía a los niños.

El "manjar" -como lo calificó B.-P.- fue bien recibido por los niños de todo el orbe y su publicación en diversos idiomas no se hizo esperar. En marzo de 1943. la Asociación de Scouts de México, A,C. a través de la "Editorial Escultismo" hizo su primera edición en español, a la que seguirían tres ediciones mas.

Ahora presentamos la 5a edición, en la que se han respetado las recurrencias al plan de adelanto que en la cuarta edición (1961) se hacían; el lector encontrará que algunos conceptos no son del todo aplicables en la actualidad, pero es claro que su lectura y análisis ayudará a conocer mejor el lobatismo, su origen, su evolución y las alternativas futuras.

Sirva la presente edición como un homenaje más para quienes han consolidado y transmitido la idea de lo que ahora es una Gran Hermandad Mundial.

El Editor



RESOLUCIÓN ADOPTADA POR LA CONFERENCIA BIENAL INTERNACIONAL SCOUT CELEBRADA EN COPENHAGUE EN AGOSTO DE 1924.

La Conferencia Internacional de los Scouts. declara:

Que el Movimiento Scout es un movimiento de carácter nacional, internacional y universal; que tiene por objeto dotar a cada nación en particular y al mundo entero, de una juventud fuerte física, moral y espiritualmente.

Es NACIONAL porque, por medio de organizaciones nacionales, dota a cada país de ciudadanos útiles y sanos.

Es INTERNACIONAL porque no reconoce barreras nacionales en la camaradería de los Scouts de todos los paises.

Es UNIVERSAL porque insiste en la fraternidad universal entre los Scouts de toda nación, clase o credo. El Movimiento Scout no tiende a debilitar las creencias religiosas individuales sino por el contrario, a fortalecerlas.

La Ley Scout exige que un Scout practique verdadera y smceramente su religión y la norma del Movimiento prohibe cualquier clase de propaganda sectaria en reuniones mixtas.

Prólogo

EL APETITO DE LOS NIÑOS

Todo niño, como todo Lobezno, tiene magnifico apetito. Este libro es un manjar ofrecido por un Viejo Lobo a los jóvenes Lobatos.

En él hay carne jugosa que comer, pero también algunos huesos duros de roer.

Si todo Lobato que lo coma, le entra lo mismo a los huesos que a la carne, y se come lo mismo el gordo que el resto, yo espero que saque tantas fuerzas como placer de cada Dentellada.

A Rudyard Kipling que tanto ha hecho por dar a nuestra juventud su verdadero espíritu, le quedo agradecido por haberme permitido citar su inimitable "EL LIBRO DE LAS TIERRAS VÍRGENES".

Lord Baden-Powell
Jefe Scout del Mundo



Primera Parte

PRIMERA DENTELLADA

"El Libro de las Tierras Vírgenes", por Rudyard Kipling, forma la base para la historia del Lobo, que es nuestro tema en las primeras "Dentelladas". Si vosotros podéis leer ese libro a los Lobatos, después de haberles dado un esquema como queda descrito, apreciarán mejor y con mayor gusto su significado.

Historia de Mowgli

"Conocer la historia de Mowgli"

Hace mucho tiempo que allá muy lejos, en la India, un enorme tigre recorría la selva en busca de alimento: de pronto llegó al sitio donde se encontraba acampado un leñador con su familia, y penso en el banquetazo que se iba a dar engulléndose a aquel hombre que dormía: o mejor aun, a aquel niño gordo hijo del leñador, que ahí se encontraba.

Aunque el tigre era enorme y robusto, sin embargo no era muy bravo y no estaba dispuesto a hacerle frente abiertamente a un hombre armado.

Así, pues, se deslizó hasta cerca de la fogata, más por ir mirando a sus presas, no fue suficientemente cauto al caminar, y de pronto puso la pata sobre unas ascuas. El dolor le hizo rugir, y despertó a los del campamento, por lo que no tuvo más remedio que escapar, hambriento y cojeando.

También el leñador y su mujer huyeron despavoridos sin recoger al niño que, ignorante del peligro, echó a andar sin rumbo en medio de la noche.

Con el paso inseguro propio de su tiernos años fue subiendo la colina y llegó sin saber cómo, a la caverna que servía de madriguera a un enorme lobo gris, bravo, pero noble y bondadoso, que, al ver que el niño entraba sin miedo en la cueva, y considerando además, que el tigre lo buscaría para devorarlo, lo cogió con el hocico como los perros hacen con sus crías, y lo dejó caer suavemente entre cuatro lobeznos recién nacidos que estaban echados a poca distancia de Mamá Loba. Ésta, mirando al pequeñín acomodarse sin recelo entre sus hijos, le tuvo simpatía y lo tomó bajo su cuidado de ahí en adelante.

Poco tiempo después. Tabaqui, el chacal, se llegó al tigre, que se llamaba Shere Khan, y le dijo: Señor Tigre, conozco el lugar donde se esconde el pequeño que tanto os abre el apetito, si lo matáis bien podéis darme un trozo como premio por haber descubierto el escondite. Se encuentra ahí, en aquella cueva, abajo de la roca.

El chacal es un animal asqueroso y servil que induce a otros animales a cazar y matar, mientras él se conforma con las sobras que ellos dejan.

Shere Khan fue en seguida a la entrada de la cueva, la cual permitía que pudiera meter la cabeza: pero no así el resto del cuerpo. por ser demasiado estrecha. Tal circunstancia era bien conocida del lobo gris que se encontraba dentro y que, por tanto, no le temía.

El lobo advirtió al tigre que se fuera de ahí y buscara su alimento sin tratar de arrebatar a otros lo que ellos habían capturado. que no debía trasgredir la Ley de la Selva que prohibe a un animal matar a un ser humano, porque tal cosa ocasiona el que posteriormente se reunan muchos hombres para ir tras el asesino, y esto crea dificultades para todos los animales de la selva.

Por contestación, Shere Khan rugió con rabia y, tratando de engañar al lobo, comenzó a lanzarle amenazas y a decirle todo lo que iba a hacer con él. Mamá Loba se unió a su esposo para hacer que el tigre se alejara de ahí y los dejara en paz, pues ella se había propuesto cuidar a aquel niño que algún día crecería y estaría en condiciones de matar a Shere Khan, si éste no se volvía razonable.

El tigre se retiró al fin, y el niño permaneció con los lobos y creció como uno de la familia. Le llamaban Mowgli y le adiestraban en todas las mañas de la selva, entre otras, correr y cazar lo necesario para sus alimentos. De esta manera creció y llegó a ser fuerte e intrépido.

También lo llevaban a los Consejos donde se reunía la manada de lobos, sobre cierta roca.

Como lobato tuvo mucho que aprender.

En el libro denominado "Veredas del Norte", escrito por W.J. Long, podéis leer todo lo concerniente a las lecciones de caza que un lobezno recibe de sus padres.

La primera lección consiste en enseñarlo a ser rápido y activo, para lo cual se le permite cazar chapulines, pues así aprende a saltar, a trepar, a enroscarse y dar zarpazos mientras va tras ellos. No se le dan alimentos, pero se le indica que si desea tenerlos deberá rastrear, acechar y tener paciencia, porque si no aprende a hacer su trabajo en forma adecuada, tendrá que morirse de hambre. De él mismo depende comer o no comer.

Así sucede con el muchacho que desea ser Scout; debe, antes que nada, aprender las mañas y deberes que un viejo Scout pueda enseñarle. Debe también ser activo y fuerte, cualidades que adquirirá por medio de juegos y ejercicios. Debe abrirse camino en la vida, y no serán las diversiones las que le enseñen esto. Si desea tener buen éxito, deberá proceder con cautela y

aprender todo aquello que le sea de utilidad en la profesión que debe seguir. Su victoria dependerá de sí mismo, no de sus maestros, ni de sus padres.

Por tanto, deberá hacerse el ánimo de ser un verdadero Lobato y de labrarse su propio triunfo. Más tarde. cuando sea Scout. aprenderá las cosas que deben saber los mayores.

Los Lobatos

"Saber qué es un Lobato"

Los Scouts pequeños que no tienen edad requerida para afíliarse a la rama de los mayores, se llaman Lobatos. ¿Por qué?

Por la sencilla razón de que un lobato es un lobo pequeño, y si a los Scouts se les llama lobos, nada más natural que llamar Lobatos, a los Scouts jóvenes.



Un Lobato es un lobo pequeño

En las praderas de Norteamérica los indios piel roja formaban una nación de Scouts. Cada miembro de la tribu debía ser un magnífico Scout. y se le despreciaba si no lo era.

Existía, por tanto, una competencia entre aquellos jóvenes, valientes guerreros, con objeto de ver quién era el mejor Scout, y aquel que demostraba serlo, era apodado Lobo.

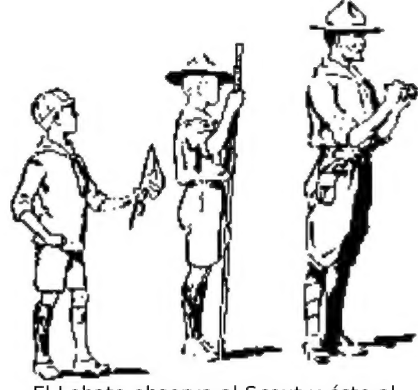
Había lobos grises, lobos blancos, lobos rojos, lobos flacos, etc., pero todos lobos. Este era, pues, el título de honor que significaba un buen Scout.

En el otro extremo del mundo, en el Africa del Sur, aun cuando sus habitantes son enteramente distintos (negros salvajes, en vez de indios piel roja), también eran buenos Scouts y denominaban a sus mejores. Scouts Lobos.

Un Scout. como vosotros sabéis, es un joven animoso y denodado que de manera voluntaria va hasta la muerte, si es necesario, para cumplir con su deber; que sabe abrirse paso en tierra extraña, de día o de noche; que se basta a sí mismo; que puede encender su propia fogata y sobre ella guisar sus alimentos; que puede seguir las huellas de animales y hombres, sin ser visto, y que, al mismo tiempo, sabe ser obediente a las órdenes de sus jefes, hasta la muerte.


Los indios piel roja llevan una vida sana al aire libre


Un guerrero zulú


El Lobato observa al Scout y éste al Pionero

En el África del Sur, la mejor de las tribus era la de los zulúes y sus retoños los matabeles, los swagis y los masai; todos y cada uno de ellos eran buenos guerreros y Scouts que habían aprendido el Escultismo cuando muchachos.

Los muchachos de la tribu iban siempre a los campos de batalla para llevar las cobijas y la comida a los guerreros. Ellos no combatían, se dedicaban a ver de lejos las batallas, a aprender cómo se combate para hacer lo mismo a su debido tiempo.

Los más vivos, los mejores de entre ellos eran lobatos o futuros lobos Scouts de la tribu.

La prueba de los muchachos zulúes

Antes de ser admitidos como Scouts y guerreros, tenían que pasar duras pruebas. He aquí lo que les era preciso hacer:

Cuando un muchacho tenía la edad necesaria para ser guerrero, se le despojaba de sus vestidos y se le pintaba todo el cuerpo de blanco; se le daba en seguida un escudo para que se protegiese, y una pequeña lanza para que con ella pudiera matar a los animales y a sus enemigos, y se le abandonaba en la selva.

Si se dejaba ver de alguien mientras conservaba sobre su cuerpo algo de pintura blanca, debía ser cazado y muerto, en la inteligencia de que la pintura tardaba un mes para caerse por sí sola, pues no podía ser lavada.



De izquierda a derecha vean al Um-fan (greñudo), al joven guerrero y al veterano Ring-Kop.
Estos corresponden a nuestros Lobatos, Scouts y Scouters.

Durante un mes, el muchacho veíase forzado a ocultarse en la selva y a vivir de la mejor manera posible.

Tenía que seguir las huellas de los venados, deslizarse sin ser visto hasta poder alcanzarlos para darles muerte y obtener de ese modo alimento y vestido. Tenía que encender, frotando dos leños, la fogata para cocinar sus alimentos, pues no llevaba fósforo ni bolsillos en qué guardarlos. Debía ser precavido para que el fuego de su hoguera no hiciese demasiado humo y lo descubrieran, dando así lugar a que lo cazaran.

Érale necesario recorrer grandes distancias, trepar a los árboles y pasar a nado los ríos para poder escapar de sus perseguidores; tenía que ser valiente para defenderse de los leones y otros animales salvajes que pudieran atacarle: debía saber cuáles plantas era comestibles y cuáles venenosas: fabricar sus utensilios de cocina con corteza de árbol o con barro; construir su propia choza y tenerla bien oculta.

Había de poner especial cuidado en no dejar tras sí huella ninguna a causa de la cual lograran seguirle la pista. Si roncaba durante el sueño, podía ser descubierto por sus enemigos; por tanto, necesitaba enseñarse a mantener la boca siempre cerrada y a respirar por la nariz sin hacer ruido.

Durante un mes se veía obligado al ir usta clase de vida; unas veces con un calor abrasador y otras en medio del frío y de la lluvia.

Cuando al fin la pintura blanca había desaparecido de su cuerpo, podía volver a su ciudad en la que era recibido con grandes muestras de regocijo, y tomaba desde luego su lugar entre los guerreros de la tribu.

Ya podía entonces continuar su carrera, y llegar a ser, según su bravura, un Ring-Kop, es decir, un guerrero de verdad; y podía usar un anillo en la cabeza y continuar de este modo hasta adquirir el honroso título de Lobo.

Ya podréis vosotros imaginaros que muchos de los muchachos que se sujetaban a esta prueba, no llegaban al final. Algunos morían devorados por las fieras, otros asesinados por los hombres; y muchos se ahogaban o parecían de hambre o de frío. Solamente los mejores de entre ellos salían avante, demostrando que realmente eran hombres.

Esta sí que era una prueba dura, ¿no es verdad?

Caballeros

Antaño, los Caballeros eran nuestros Scouts; hombres dispuestos a morir por su patria, que habían jurado ser bondadosos con los ancianos, generosos y amables con las mujeres y niños.

Ellos también, como los zulúes, habían aprendido sus deberes desde niños, habían servido de pajes a los caballeros ayudándoles a ponerse su armadura. Conforme crecían y pasaban a ser jóvenes, se convertían en escuderos; aprendían a montar a caballo; se ejercitaban en el uso de las armas; y, al mismo tiempo, se instruían en las leyes de caballería para convenirse en verdaderos caballeros. Tenían que demostrar que realmente conocían sus deberes y eran aptos para la promoción, exactamente como los jóvenes guerreros zulúes. Como digo, esto era en siglos pasados; ahora, muchos jóvenes desearían que existieran los caballeros de antaño para poder vivir y llevar al cabo las empresas que ellos ejecutaban y los más pequeños desearían ser sus pajes y escuderos.

Pues bien, éstos existen en nuestra época. Los hombres que yo considero como los caballeros de antaño son los Scouts del presente; son los guardafronteras de nuestro país; los guardabosques, los cazadores, los exploradores, los trazadores de mapas, los soldados y los marinos, los exploradores del Polo, los misioneros, todos estos hombres de nuestra raza que viven en lugares salvajes; que hacen frente a los trabajos y a los peligros por causa de su deber; que pasan toda clase de penalidades, y que, teniendo cuidado de sí mismos, viven a la altura del nombre de patriotas por su bravura, su bondad y su justicia, en todas las partes del mundo; éstos son los Scouts de nuestra nación de hoy; son los Lobatos.

Pero no podrían cumplir con su deber si no lo hubieran aprendido desde niños.

Cómo pueden los niños aprender a ser Scouts

Los niños de todo el mundo tienen la oportunidad de convenirse en Scouts siendo antes Lobatos, exactamente como en la antigüedad, los escuderos aprendían a ser caballeros.

Ahora también los Scouts más jóvenes -los Lobatos- como los pajes de antaño, preparándose para convertirse en escuderos, pueden también aprender la manera de convertirse es Scouts cuando tengan la edad para ello.

Deberes de los Lobatos

En las Dentelladas que siguen, daré a conocer cómo se aprenden los diferentes deberes de un Lobato, tales como hacer nudos, encender fogatas, procurarse comodidad en el campamento, construir una choza, encontrar el camino en lugares desconocidos, transmitir señales a sus amigos, ayudar al prójimo y dar servicio en caso de accidentes.

No importa que vosotros seáis ricos o pobres, que viváis en el campo o en la ciudad; todo el mundo puede aprender estas cosas y proceder de la manera que aquí expongo.

La Roca del Consejo y los Círculos

Cuando la manada se reunía en la selva, Akela, el Viejo Lobo, estaba de pie sobre una gran roca colocada en el centro y los lobos sentados a su alrededor.



Así, en vuestra Manada se puede señalar la roca con un pequeño circulo de piedras o de estacas o con gis (tiza), como éste.

El Círculo de la Roca tiene más o menos tres pasos de diámetro; en el centro se coloca el asta bandera o el tótem de la Manada.

Cómo formar el Círculo de Parada

Cuando la Manada está reunida en la Roca del Consejo, el Jefe de Manada da la orden de formar el Círculo de Parada y cada Lobato toma las manos a los que tiene a los lados, caminando hacia atrás para formar un gran círculo.

Este círculo se usa para el Gran clamor para las danzas de la selva y para las competencias.

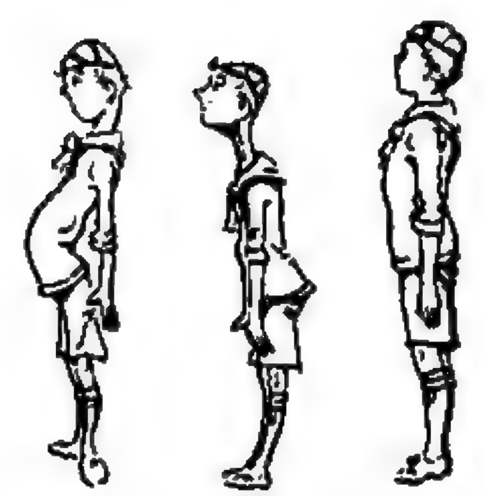
Llamada de la selva

Independientemente de cualquier cosa que cada uno esté haciendo, en el momento en que se oye la llamada de "Manada, Manada, Manada", y procede a tomar su lugar para formar el Círculo de Parada alrededor del Jefe de Manada. Si éste solamente dice "Manada", una sola vez, entonces significa silencio y en este caso todos deberán suspender lo que están haciendo y escuchar.



¡Alerta!

Recordad que cuando un Lobato recibe la orden de "¡Alerta!" se pone de pie, erguido. como un soldado con los talones juntos, las manos a los lados, el pecho saliente, la cabeza recta y ms ojos viendo al frente y no a ningún otro lado.



Cuando se les ordene "Alerta", no saquen el estómago ni suman el abdomen.
Permanezcan con los pies juntos y la vista al frente, como si fueran soldados.

Cuando se da la orden de descanso, entonces el Lobato debe pararse con los pies separados, las manos juntas por la espalda, y puede ver para todas partes si gusta.

El Gran Clamor (Gran Aullido)

"Hacer el Gran Clamor (Gran Aullido)"

Los lobos están sentados alrededor de la Roca del Consejo formando un gran circulo en el momento en que Akela, el Viejo Lobo, Jefe de la Manada, viene a ocupar su lugar sobre la roca. En ese momento todos echan hacia atrás la cabeza y le dan un grito de bienvenida. Cuando vuestro Viejo Lobo, Akela, es decir vuestro Jefe de Manada u otra autoridad, llegue a una de vuestras reuniones, debéis saludar formando un círculo, exactamente como los jóvenes lobos lo hacen, y dar el Gran Clamor de los Lobatos; por tanto, formaos inmediatamente en círculo (con rapidez: un Lobato nunca camina, siempre corre).

Inmediatamente después, sentaos sobre vuestros talones, con las manos tocando el suelo, entre los pies, las rodillas hacia afuera.



A semejanza de los lobos, siéntense sobre sus talones, con las manos entre los pies y las rodillas hacia fuera y toquen el suelo.

En esta posición, al llegar el Viejo Lobo a la Manada, los lobeznos echan hacia atrás sus cabezas y

gritan, pero su grito significa algo. Significa que lo reciben con alegría, al mismo tiempo que están dispuestos a obedecer sus órdenes.

El Lema del Lobato en todo momento es: "Siempre lo Mejor".

Así pues, cuando el Jete de la Manada penetre en el círculo, levantad la barba y todos al mismo tiempo gritad, alargando cada palabra: "A-k-e-l-a h-a-r-e~m-o-s l-o m-e,j-o-r". La palabra mejor viva, fuerte y corta: al mismo tiempo saltaréis para poneros de pie. llevando ambas manos a los lados de la cabeza y con los dedos indice y cordial señalando hacia arriba, como si fueran orejas de un lobo.

Así se hace, más ¿cuál es su significado?

Significa que vosotros haréis lo mejor que podáis, con ambas manos, no solamente con una, como lo hace la mayor parte de los muchachos que sólo saben usar la mano derecha. Lo mejor en vosotros sea dos veces superior, a lo mejor en un muchacho común.



Continuad vosotros con vuestras manos a los lados de la cabeza, mientras el lobo llama a la Manada en voz alta diciendo "dyb, dyb, dyb, dyb," que significa hagan lo mejor.

Después del cuarto "dyb" todos los Lobatos dejan caer su mano izquierda, elegantemente, al lado del cuerpo, manteniendo la derecha en posición de saludo, nada más que ahora separados los dedos que señalan hacia arriba, para hacer el saludo y gritan "dob, dob, dob. dob", que quiere decir: "Nosotros haremos lo mejor". Después del cuarto "dob", cada Lobato, con rapidez baja su mano derecha al lado del cuerpo para quedar en posición de firmes esperando órdenes.

El ponerse en esta posición significa que están dispuestos a hacer lo mejor con ambas manos, no con una sola como el muchacho común.

Ahora sentaos nuevamente sobre vuestros talones y tratad de repetir el Gran Clamor al Viejo Lobo.

Juego: SHERE KHAN Y MOWGLI. Papá Lobo y Mamá Loba junto con los pequeños Lobos forman una cadena, uno detrás de otro, con Mowgli, el más pequeño, al final de la cadena. Cada uno se coge de la cintura del que tiene enfrente.

Entonces viene el tigre, señor Shere Khan, quien desea coger a Mowgli, pero cada vez que hace el intento, Papá Lobo se interpone y no lo deja, y toda la cadena de Lobos, bien agarrados unos a otros, tratan de defender a Mowgli que está detrás de ellos.

Mowgli tiene un pañuelo colgado detrás de él, a manera de cola, debajo del suéter, y si Shere Khan, en el lapso de tres minutos se lo puede arrebatar, gana el juego; si no, lo ganan los lobos.



SEGUNDA DENTELLADA

AHORA DESEO DECIROS algo más acerca de Mowgli y de la Manada de la Selva. ¿Os acordáis quiénes eran los principales animales?

Akela

Akela era el sabio Viejo Lobo, cabeza de la Manada, que presidía el Consejo de la Roca y vigilaba a los lobos pequeños para que observaran la Ley de la Manada. Era como el hombre maduro que enseña a los jóvenes lo que deben hacer para conservarse fuertes y útiles.

Akela, es la palabra india que significa el que está solo. Unicamente podrá haber un Jefe de Manada que la dirija, así como Akela estaba solo en la Roca del Consejo. Si hubiera muchos jefes en la Manada, pudiera ser que todos a la vez trataran cosas distintas, dando ocasión a sus Lobatos a que siguieran ya a unos, ya a otros; y al final, la Manada se convertiría en lo que se convirtió la manada de Seeonee, de "El Libro de las Tierras Vírgenes", después de que los Lobos hicieron a un lado al Viejo Akela y siguieron a diferentes jefes. No tardaron mucho tiempo sin que alguno estuviera cojo por haber caído en una trampa; otro tuviera las patas atravesadas por una bala y otros anduviéran magros por haber comido cosas indebidas, mientras otros se habían extraviado. Si todos hubieran seguido a Akela que era el jefe de la manada, nada de esto les habría acontecido. Shere Kan era el tigre engañador, en quien todo se reducía a rayas, dientes y garras; pero como la mayor parte de los muchachos embusteros, no era de corazón valeroso cuando encontraba a alguien que le hiciera frente.

Tabaqui

Tabaqui era el insignificante chacal que trataba de hacer amigos lisonjeando a todo el mundo: pero en realidad, lo único que pretendía era obtener de ellos las sobras. Hay multitud de muchachuchos como Tabaqui, que se arrastran y se pegan a otros con la esperanza de obtener las cosas regaladas, en vez de trabajar para adquirirlas.

Así, pues. los animales en la selva se parecen mucho en sus modos a los humanos.

Balooo y Bagheera

Pero aún hay más animales en la Selva de los que hasta ahora no os he hablado.

Cuando Mowgli fue conducido a la Roca del Consejo, tenía que convertirse en uno de los de la Manada, lo que significaba que debía aprender sus Leyes y costumbres y convertirse en verdadero miembro de ella. En consecuencia, el Viejo Baloo. el Oso, que era sabio, aunque gordo y soñoliento, fue encargado de enseñarle las Leyes. Bagheera, la gran Pantera negra, era fuerte y lista y estaba encargada de enseñarle a cazar y trabajar en la Selva.

Nombres de la Selva

Yo espero que también vosotros, en vuestra Manada aprendáis a llamar a vuestro Jefe de Manada, Akela, porque él es vuestro guía. Si hay algunos otros muchachos que lo ayuden, les llamaréis Baloo y Bagheera. Cuando habléis de todos en conjunto llamadles los Viejos Lobos.

¿Y por qué no dar también a los Lobatos de vuestra Manada nombres de la Selva?

El Seisenero de los Lobos Grises puede ser llamado el Hermano Gris, por ejemplo; el Lobato más alegre: Rikki-tikki-tavi o simplemente Riki. El escribano de la Manada se llamará Sahí (el puerco espín).

El Lobezno

Al muchacho que desee ser Lobato se le llama Lobezno hasta que aprenda las Leyes de la Manada, la Promesa, la Bandera, la Insignia, el Lema, el Uniforme, el Saludo y el Gran Clamor; junto con su significado: entonces se le admite como Parchetierno y usa el Uniforme de los Lobatos.

Se le llama Parchetiemo porque cuando sale a cazar su presa o jugar en la Selva, no sabe cómo hacerlo: pierde su camino y pronto se fatiga. y sus pobres pies o parches acaban por maltratarse.

Mas tan luego como aprende algunas de las cosas de los viejos, se convierte en Lobato de pura sangre.

El Saludo

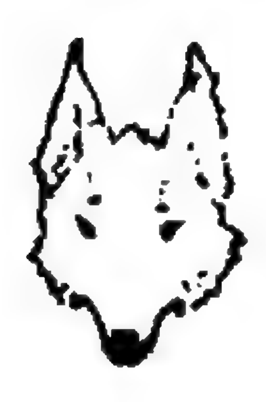
Es la seña secreta con la cual los Lobatos saludan a su Jefe de Manada, a otros Lobatos y a los Scouts.
Vosotros habéis aprendido ya el gran saludo que se usa durante el Gran Clamor, para saludar al Viejo Lobo; pero si encontráis a Akela en cualquier momento, entonces deberéis usar el saludo ordinario que se hace de la siguiente manera: con la mano derecha levantada a la altura de la cabeza, de modo que el índice toque la gorra.

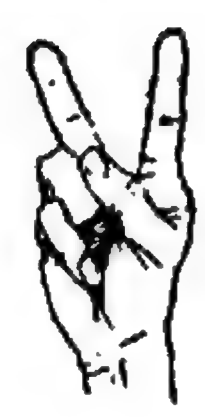




Los Lobatos se saludan entre sí y saludan a los demás miembros del Movimiento, dándose la mano izquierda.

Para hacer el Saludo, en posición de firmes lleven su mano derecha a la altura de la cabeza, tocando la gorra con el índice.





Las dos orejas de la Cabeza de Lobo, que es la Insignia de los Lobatos, los dos dedos de la Seña, son un Constante recordatorio para el Lobato de las dos partes de su Promesa.

¿Por qué habrá que tener dos dedos hacia arriba? Porque ya vosotros sabéis cómo se ve la cabeza de un Lobo, con sus dos orejas paradas, y es precisamente esa cabeza la que se usa como Insignia de los Lobatos.

Los dos dedos en el saludo significan las dos orejas del Lobo.

Cuando os encontréis a otro Lobato, a un Scout o a cualquier persona que lleve la Insignia de los Scouts o de los Lobatos, deberéis saludarla.

La Danza de Tabaqui

Tabaqui es el chacal. Un individuo rastrero. Siente miedo de estar solo, por tanto, nunca se aparta de los otros chacales sus compañeros. Trata de aparentar que es un lobo, pero nunca, como el lobo, sale a buscar su alimento, sino que lo implora o lo roba de otros. Cuando lo ha conseguido, no lo agradece, por el contrario, salta de un lado para otro, ahuyentando la caza y conviniéndose en algo insoportable. Hay muchos muchachos que son como Tabaqui, que van de un lado a otro gritando y haciéndose odiosos, molestando a todo el mundo y listos para mendigar un centavo o un bocado, pero nunca dispuestos a trabajar. Siempre están prontos para burlarse o enfangar a otros si se encuentran a tal distancia de ellos que no les puedan hacer nada, porque, en realidad, son cobardes.

Yo espero que un Lobato no amerite nunca el nombre de Tabaqui.

Shere Khan era el tigre de apariencia feroz, pero engañador. No era inteligente para cazar ninguna presa, y así se conformaba con llegar a los poblados y matar a los corderos y a las cabras y aún a viejos indefensos, si los encontraba dormidos, pues les tenía mucho miedo a los hombres.

Los Tahaqui tenían en gran estima a Shere Khan, lo seguían por todas partes y. aunque los engañaba siempre, le decían que era el rey de la Selva y que no había nada mejor que él sobre la Tierra.

Por supuesto que sólo lo hacían para que les diera un bocado de su comida. Yo he conocido muchos Shere Khan entre los muchachos de apariencia feroz, que se pasaban la vida engañando a los más pequeños para conseguir de ellos que hicieran su voluntad; pero resultaban tremendos cobardes, tan luego como alguno, por pequeño que fuera, les hacía frente.

Juego: LA DANZA DE TABAQUI. Para la Danza de Tabaqui, la Manada se divide en dos secciones. La mitad de los Lobatos -con un jefe que es Shere Khan- son los Tabaqui. y la otra mitad son los Lobos, quienes, por supuesto tienen con ellos a Mowgli.

Los Tabaqui y Shere Khan representan su parte primero, mientras los lobos descansan y esperan en un extremo del salón (o del campo).

Los chacales forman un círculo alrededor de Shere Khan que se pasea orgulloso en el centro, fanfarroneando cuanto le es posible, y parece retar a todos y a cada uno para pelear con él, diciendo: "Yo soy Shere Khan, el Tigre Rey". Y los chacales conforme se mueven a su alrededor. murmuran: Chacal, chacal".

De pronto uno de los Tabaqui sale del círculo, se arrastra hasta Shere Khan y le hace una profunda reverencia. Shere Khan, tan sólo por diversion. tira una patada a su seguidor. El chacal esquiva el golpe, hace otra profunda reverencia como si dijera "gracias" y regresa corriendo a su lugar. Todo este tiempo ha estado a la vista de Shere Khan. pero tan pronto como queda a la espalda del tigre, se produce en él un cambio radical, deja de hacer caravanas y le hace una mueca a Shere Khan.

"Bonito grupo de Lobatos. ¿no es verdad?" Pero veamos. Los lobos comienzan a moverse. Se arrojan sobre los Tabaqui y cada uno de ellos apresa a uno de estos animales rastreros. Cuando el ruido y la lucha han terminado y los lobos con sus cautivos descansan de nuevo quietos, Shere Khan, que ha estado un poco nervioso por el tumulto, mira a su alrededor, ve que se encuentra solo y piensa así: "soy más grande aún de lo que yo pensaba". Y ruge: "soy Shere Khan, el Tigre Rey", con la esperanza de que lo oigan los habitantes de la selva y lo crean. Los habitantes de la selva podrán creerle, pero Mowgli ha sabido siempre que el tigre no es sino un fanfarrón cobarde, y ahora avanza hacia él muy despacio. con un brazo extendido (señalándolo con el dedo) y sus ojos fijos en los del tigre. Shere Khan no puede ver al hombre, siente miedo y aun cuando continúa diciendo que él es el Tigre Rey, se va humillando hasta tenderse a los pies de Mowgli

Con esto termina la danza y la Manada entera corre a formar el Círculo de Parada.

Tal vez creáis que ésta es una danza difícil, pero realmente vale la pena enseñarla, porque los verdaderos Lobatos hacen de ella algo muy interesante y sugestivo.

Otros, por supuesto, la echan a perder por no posesionarse de su papel. Todo el éxito depende de una cosa: de que en la Manada haya verdaderos Lobatos, que detesten a los pretenciosos o,

por el contrario, que ninguno se haya tomado el trabajo de pensar siquiera en ellos.

Juego: TIRAR EL TARUGO. Colóquese un pedazo de madera sobre uno de sus lados, de tal manera que tenga una altura más o menos de sesenta centímetros y que pueda con facilidad ser tirado o saltado por un muchacho; si no hay otra cosa, puede utilizarse una pelota de fútbol. Lo Lobatos forman un círculo a su alrededor, cogidos de las manos y tirando unos de otros, tratan de hacer que uno de ellos le pegue al tarugo y lo tire. Si tienen éxito, el que ha tirado el tarugo deja de formar parte del círculo y gana el que se queda al último.

Pronunciación de los Nombres de la Selva

Algunos de los nombres de "El Libro de las Tierras Vírgenes" son difíciles de pronunciar. por tanto trataré de ayudaros.

Akela. A-que-la.
Bagheera. Ba-gui-ra.
Banderlog. Ban-der-bog.
Kaa. Pronúnciese Car, pero que la r apenas suene.
Mowgli. Mou-gli.
Shere Khan. Sher-Can.
Tabaqui. Ta-ba-qui.



TERCERA DENTELLADA

Ley de la Manada - Danzas de Baloo y de Bagheera
El Día de la Madre

El Lobato aprende su trabajo.

HABÉIS LEÍDO el libro llamado "Colmillo Blanco", historieta de Jack London?

Es muy bonito y describe la vida de un lobo joven. Da a conocer cómo un pequeño lobato salió de la cueva donde vivía su madre y aprendió a hacer muchas cosas.

Una ardilla que corría alrededor de la base de un tronco de árbol, de repente se llegó hasta él y le causó un terrible susto. Se agazapó y gruñó, mas la ardilla se asustó tanto como él y trepó rápidamente por el árbol, con lo cual quedó fuera de su alcance.

Más tarde trató de coger una chocha; pero ésta le picó la nariz y lo asustó también.

Después, su madre le enseñó cómo debía tirarse en el suelo y acechar su caza, quieto, pacientemente, para dar el golpe con sus dientes, con la rapidez del rayo. Tratando de cazar un puerco espín obtuvo una magnífica lección, tan buena como la mejor que puede recibir un Lobato.

El puerco espín, tan pronto como entra en alarma, se enrosca, y sus espinas apuntan en todas direcciones, y puede, con un golpe de su cola, encajar algunas de estas puntiagudas saetas en la cara u hocico de un lobo, o de cualquier otro animal que lo ataque.

Un lobo viejo que ha sido herido en esta forma, no vuelve a exponerse. Sabe que debe estarse quieto, sin moverse, casi sin respirar. quizá una hora, hasta que el puerco espín, suponiendo que la costa está libre, comience a desenrollarse en forma lenta, muy lenta, y precavida.

Así el señor Lobo lo observa y espera hasta que el animal se ha desenrollado completamente, y entonces lo ataca de repente. hiriéndolo en los flancos, sin protección, antes de que pueda doblarse para protegerse.

Cuando os encontréis con una gran dificultad ante vosotros, pensad en el lobo y en el puerco espín y no tengáis prisa en arreglarla. Usad de paciencia, como el indio de la costa occidental de África,

que al tratar de coger a un mono, decía: "No tiene objeto correr y tratar de cogerlo: no, señor, suavemente, suavemente es como se agarra al mono".

En la historieta de "Colmillo Blanco", el joven lobo es cazado por unos indios, y llega a estar bastante domesticado a fuerza de vivir con ellos. Pero cuando el hambre viene, y las tribus carecen de alimento que dar a la multitud de perros que abundan en el campamento, estos pobres animales tiene que introducirse en el bosque para obtener por sí mismos algo que comer. El resultado es que siendo perros civilizados, acostumbrados a que se les dé la comida, no conocen la manera apropiada de conseguirla, y la mayor parte de ellos mueren de hambre, y son comidos por los lobos.



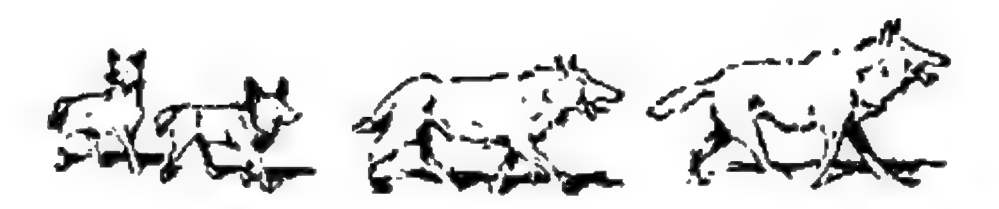
La caza del puerco espín por un lobo constituye una buena lección de paciencia para el Lobato.

Mas "Colmillo Blanco", habiendo comenzado su vida como lobato, pudo cazar por sí mismo, y así conservó la existencia y la salud; pero un día le llegó el olor de carne asada al fuego, y por ello se dio cuenta del hambre que había pasado, y regresó con sus dueños.

Lo que pasa con los lobos, es muy semejante a lo que pasa con los muchachos al entrar en la vida. Si ellos no han aprendido mientras son niños a cuidar de sí mismos, a salir avante por sí solos, no tendrán éxito; aquellos que, como los Lobatos y los Scouts, han sido enseñados a ejercitarse en todos los pequeños menesteres para vencer dificultades, tendrán éxito completo.

Por tanto, procurad obtener la mayor suma de conocimientos mientras seáis Lobatos. Tratad de pasar todas vuestras pruebas y ganar las Especialidades que se otorgan a los que son listos en el juego. Seguramente que os será de utilidad más tarde, cuando queráis ser verdaderos Scouts.

He observado familias de lobos en su vida ordinaria. Los dos padres marchan al frente y los pequeños detrás, siguiendo sus huellas. Es perfectamente cierto que los lobos viejos enseñan a sus lobatos de manera cuidadosa los menesteres que más tarde les hacen convenirse en espléndidos cazadores, que ni aún el hombre logra imitar. Son los más inteligentes y listos de todos los animales de la selva; en atención a esto, los Scouts que demuestran ser los mejores, reciben, muy apropiadamente. el nombre de lobos.



Los pequeños lobos siguen las huellas de sus padres.

El Lobato es obediente

Hay multitud de cosas que los lobos enseñan a sus lobatos, y que los Lobatos humanos pueden también aprender perfectamente.

Si observáis a los lobatos cuando juegan a coger mariposas, los veréis tropezar unos con otros durante el juego.

Alguno se va más adelante en busca de aventuras.

La loba madre, en tanto, ha permanecido con la cabeza entre las patas delanteras, cerca de ellos. De pronto levanta la cabeza para ver al que se ha alejado. Este se detiene, la ve, y un instante más tarde regresa corriendo, nada ha escuchado, ni el menor ruido; pero aquel joven lobato sabe bien lo que su madre desea de él y lo pone en práctica inmediatamente. Esto es lo que se ha llamado obediencia.

Tal es lo que el Lobato humano puede hacer también: ver lo que de él se desea y ejecutarlo sin esperar a que se le diga u ordene.

Así es como los Lobos, cuando crecen, resultan buenos cazadores. La Manada trabaja en conjunto, obedece las órdenes del Lobo Jefe. Cada uno de ellos, cuando sale de caza tras de un venado u otra pieza, desearía cogerla para sí y comérsela él solo; pero el Lobo Jefe no permite tal cosa. En la Manada todos tienen diferentes deberes que desempeñar; lo mismo que cada uno de los jugadores de un equipo de fútbol. Aquellos que primero encuentran al venado tienen que correr rápidamente a colocarse delante de él, evitándole llegar al lugar de refugio, al cual trata de dirigirse. Los que vienen detrás, corren sin precipitación para que si los que van delante se cansan, puedan ellos sustituirlos y herir o matar al venado.

Si el venado es combativo y tiene cuernos o está defendido por una roca a su espalda, forman un círculo a su alrededor, y con toda calma se sientan a esperar la oportunidad.

Uno o dos pretenden atacarlo, y cuando él corre tras ellos, algunos de los otros se le echan encima y lo atrapan por detrás.

Cuando cazan animales ladinos, algunos de la Manada los siguen despacio, sin hacerlos correr demasiado aprisa, porque podría suceder que alguno se les escapara. Pero yendo despacio, envían a uno o dos de sus mejores cazadores para que le salgan al encuentro. Se esconden y esperan a que llegue. El animal perseguido, pensando que sus únicos adversarios son los que le siguen, se olvida de mirar hacia adelante cuidadosamente, y de pronto es atacado por sus nuevos enemigos, los que casi siempre lo derrotan.

Ya veis que todos los lobos de una manada tienen su papel que desempeñar; todos obedecen los deseos de su Lobo Jefe, exactamente como los jugadores de un equipo de fútbol obedecen los deseos de su capitán. Este no tiene que gritarles sus órdenes.

Cuando vosotros jugáis fútbol no esperáis a que el capitán os diga cuándo tenéis que correr o pasar la bola a algún otro; todo esto lo hacéis vosotros sin que os lo ordenen; porque sabéis lo que el Jefe pide de vosotros. Vosotros "jugáis vuestro juego", no solamente por divertiros, sino para ayudar a los vuestros a ganar.

Esto es, después de todo, el principal deber de un Scout - "jugar su juego".

La Ley de la Manada

1. El Lobato escucha y obedece al Viejo Lobo.

En la selva, el Viejo Lobo es inteligente y sabe lo que es mejor para tener éxito en la caza, por tanto, todos los Lobatos lo obedecen siempre con prontitud; aun cuando el Viejo Lobo no esté presente, los Lobatos obedecen sus órdenes, pues es el deber de cada Lobato en la Manada jugar el juego honradamente.

Y así es en nuestras Manadas. El Lobato obedece las órdenes de su padre, de su madre o su maestro; véanlo o no lo vean se puede tener confianza de que él siempre hará cuanto pueda por satisfacer los deseos de sus mayores.

2. El Lobato se vence a sí mismo.

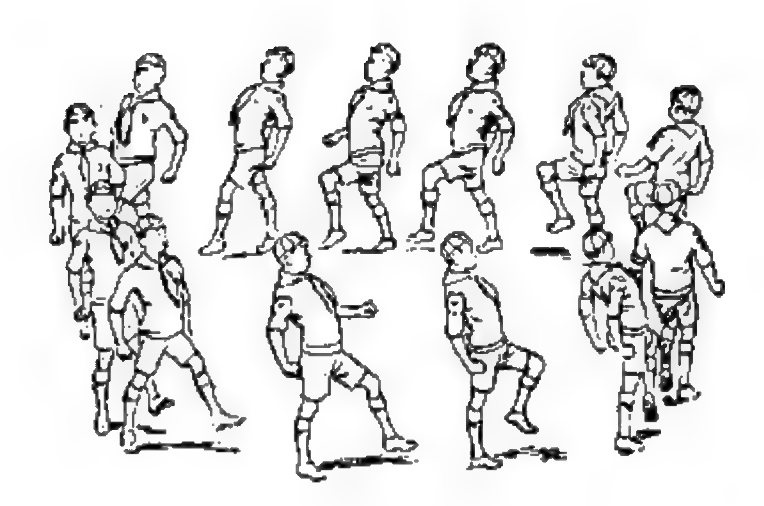
Cuando el lobo pequeño anda tratando de cazar una liebre para comer, o para su manada, puede encontrarse cansado y desea suspender la caza; pero si él es un buen lobo no piensa en sí mismo y continúa la caza hasta el final; hará cuanto pueda insistiendo una y otra vez. Al final se dará cuenta de que la liebre está tan cansada como él mismo y obtendrá su comida.

Lo mismo sucede en nuestras Manadas. El Lobato puede tener una tarea señalada, por ejemplo saltar o aprender a nadar; la cual tal vez le parezca difícil o cansada y si pudiera hacer su voluntad le gustaría no hacerla. Más como el Lobato no se escucha a sí mismo, continuará haciendo lo que se le ha mandado y ensayando una y otra vez; hará "cuanto pueda" y al final obtendrá éxito.

Cuando regreséis a casa, tratad de recordar las cosas que habéis aprendido. pues, como Lobato deberéis practicarlas constantemente, sobre todo las siguientes:

El Círculo de la Roca y el Círculo del Consejo
El Gran Clamor
El Saludo del Lobato
Las dos Leyes del Lobato, la Divisa y las Máximas
La Insignia
La Bandera

Juego: LA DANZA BALOO. Ahora formaremos el Círculo del Consejo y ensayaremos la Danza Baloo de "El Oso". En "El Libro de las Tierras Vírgenes" es éste el animal que enseñó a Mowgli la Ley de la Selva. Era un viejo bonachón, algo así como un policía grandote. Por lo tanto cuando se da la orden "Bajo", todo Lobato voltea a la derecha y sigue al que va delante, marchando despacio, erecto y con aire de orgullo, con el pecho salido, sus hombros hacia atrás, su barba en alto, viendo a derecha e izquierda en forma arrogante; y conforme camina va recitando en alta voz las dos Leyes del Lobato para que todo el mundo las conozca: "El Lobato obedece al Viejo Lobo. El Lobato no se escucha a sí mismo".

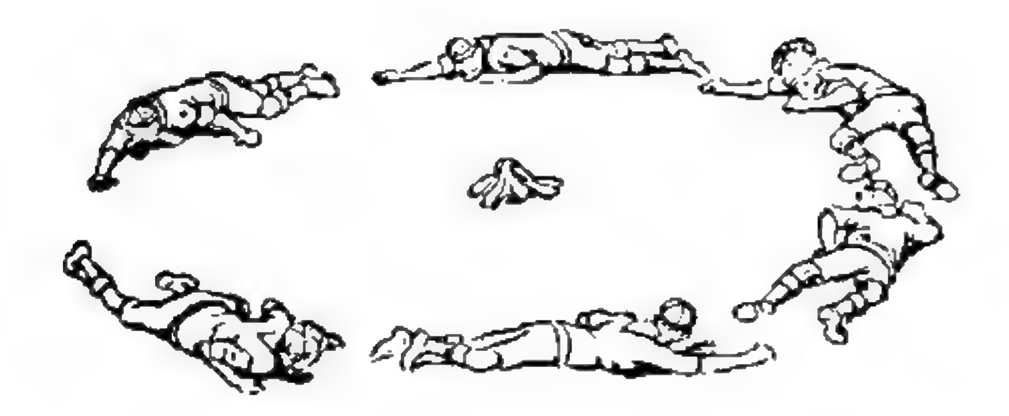


A la señal del Jefe de Manada o a la orden de hacer alto, los Lobatos se detienen instantáneamente, giran sobre sus talones de manera de quedar de frente al centro del círculo y se paran en posición de "Alerta", esperando nuevas órdenes. (Si se desea hacer esta danza con música se puede tocar la pieza llamada "Picnic de Teddy Bear, o Coro de los Policías, de la obra "Piratas" de Penzance").

Bagheera

Bagheera era la pantera negra que podía trepar a los árboles o arrastrarse en silencio sin ser vista, aprovechando las sombras de la noche. Era una cazadora trabajadora y mañosa, valiente y resistente.

Aun cuando podía ser fiera y teMible si lo deseaba, tenía buen corazón y enseñó a Mowgli cómo cazar y obtener su alimento.



Juego: LA DANZA BAGHEERA. Para la Danza Bagheera, cada Lobato se arrastra volviendo la cabeza a derecha e izquierda para buscar su caza. De repente simulan ver una pieza, cada Lobato se agazapa volviendo la cabeza hacia el centro del círculo, imaginándose que ahí hay un venado que está comiendo.

Para no ser vistos, silenciosamente se ponen en cuatro pies y voltean hacia el centro, en seguida se arrastran hacia atrás, unos cuantos pasos, retirándose del venado para no asustarlo. Luego cada Lobato comienza a arrastrarse, despacio, hacia el centro. Conforme se van acercando procuran estar más cerca del piso e ir más despacio, cuando están todos muy cerca,

se tienden sobre el suelo y esperan a que se les dé la orden, diciendo: "Ahora" y entonces brincan hacia adelante en pos del venado imaginario, y dando un grito lo agarran y lo despedazan. Luego egresan hacia afuera y corren saltando hacia sus lugares en el Círculo del Consejo, llevando consigo y comiéndose pedazos imaginarios de carne de venado.

Durante la danza todos los Lobatos deberán estar pendientes de Akela y hacer instantáneamente lo mismo que él hace.

Día de la Madre

Una de las primeras Manadas que obtuvo resultados satisfactorios fue la número 1 de Westminster. la cual adoptó a mi hijo Pedro que sólo tenía unos cuantos meses de edad, como su Jefe. Una vez concurrió mi hijo a la Manada. marchando al frente de sus filas...; ¡en los brazos de su nodriza!.

Creo que una de las personas que presenció aquella escena con más interés fue mi anciana madre que contaba 90 años. Cuando los Lobatos la saludaron con tres "¡hurras!", estando sentada a la ventana, se afectó sobremanera y me comunicó cuánto deseaba demostrar a los Lobatos su agradecimiento. Sentía que si ellos dependían de su nieto, eran. por tanto, también sus nietos.

Hablando de mi madre, deseo recordar a los Lobatos una vieja costumbre inglesa que deberían conservar como parte de sus deberes hacia sus padres -los Viejos Lobos de la primera Ley de la Manada-. Héla aquí: En cierto día del año cada quien honra a su madre.

Para cumplir con ella, lo que debéis hacer es dar o enviar a vuestra madre un pequeño obsequio. una muestra de respetuoso afecto.

Si ha fallecido, podéis colocar unas cuantas flores sobre su tumba, o si estáis lejos del lugar donde se halla enterrada. podéis mandar alguna limosna al Cura de la Parroquia para que él ponga las flores por vosotros, o hacer algunas cosas que vosotros sepáis le gustaría que hiciérais.

De todas maneras, debéis pensar en ella y honrarla, pues ella os trajo al mundo; ella os crió y os educó. Tratad de hacer cosas que la hagan sentirse orgullosa de su hijo. y nunca hagáis nada que le cause dolor o vergüenza. Ella ha hecho mucho por vosotros, haced vosotros algo por ella.

Centinela Alerta

Recordad la historia de aquel joven soldado francés que estaba de guardia en un bosque. en una noche oscura, y que de repente se vio rodeado por el enemigo. Tenía una bayoneta puesta sobre el pecho y una voz le dijo al oído: "Una palabra y es usted cadáver". Si él se mantenía quieto y no hacía nada, salvaba su vida, pero él, tomando aliento, dio con todas sus fuerzas la voz de alarma.

Mientras agonizaba tendido en el suelo, oyó ruido del regimiento que corría a tomar las armas; sabía que con el sacrificio de su vida había salvado a sus camaradas. y por eso moría feliz.

De la misma manera todo explorador, soldado o Scout, tiene que estar listo como el joven francés para morir por los suyos.

Con frecuencia, también tendréis que llevar al cabo trabajos tediosos y sin interés, para beneficio propio.

Al final de un día de jornada, con los pies cansados y el cuerpo adolorido, tendréis que hacer guardia alrededor del campamento mientras vuestros amigos duermen.

Por más muertos de cansancio que estéis, tendréis que permanecer alertas para no dejaros sorprender por los enemigos, las fieras y otros peligros, pues vosotros sabéis que vuestros camaradas duermen confiados en que vosotros estáis alertas.

No hay que pensar en despertar al centinela del turno siguiente un minuto antes de tiempo, porque un buen Scout nunca evade su deber, mas bien trata de aumentar su porción de trabajo, en beneficio de los demás.

Lo mismo es para este Scout arriesgar su vida por sus camaradas, que lavar los trastos después de la cena. Un Scout está listo y deseoso de hacer las cosas que otros evitarían murmurando: "no son de mi deber'.

De igual modo, un Lobato en casa está listo para desempeñar su trabajo en favor de la Manada, lavando el piso de la cueva, poniendo un mechero en la luz de gas o cualquier otra cosa que requiera ejecución.

Juego: CENTINELA ALERTA. He aquí un juego en el que un muchacho hace el trabajo de Centinela Alerta mientras los otros se dedican a trabajos más activos y entretenidos. Lo hace porque es su deber.

Dos Seisenas tienen parte en este juego. Los Lobatos de un lado se ponen unas tiras de género rojo alrededor del brazo y los otros de género azul. A uno de los Lobatos rojos se le señala un lugar desde donde puede vérsele por todas partes; deberá pasearse de un lado a otro en un espacio de 10 metros.

Sobre su pecho cuelgan unos cartones amarrados al cuello como los panes de un emparedado, siendo estos cartones cuadrados de treinta centímetros por lado y con un dibujo igual de cada lado. Cada vez que el Centinela ha completado 10 vueltas, cambia el dibujo por otro. Tiene seis cartones cada uno con diferente dibujo, el cual puede ser como uno de éstos:



Los Lobatos azules tienen que arrastrarse sin ser vistos y escribir notas con cada dibujo conforme vayan apareciendo por turno.

Después un Lobato azul hace de Centinela Alerta con sus dibujos, y los Lobatos rojos hacen de espías y escriben sus informes. Los centinelas no hacen otra cosa que caminar de un lado a otro cambiando sus cartones pero los del resto de la Seisena pueden capturarse unos a otros arrancando las cintas de sus brazos.

En el momento en que un muchacho pierde sus cintas se considera muerto y fuera de juego. No hay limitación alguna respecto al lugar en donde los muchachos pueden colocarse. Pero Akela designa cuántos Lobato deben quedar como capturadores y cuántos como espías del centinela

enemigo para leer sus señales.

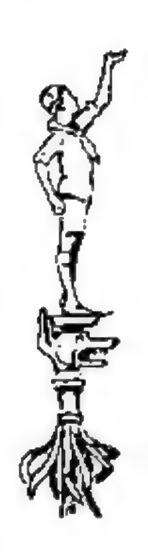
Al final del juego el juez recoge los informes y cuenta cuántos de ésto están correctos. Cada uno de los seis dibujos asentados correctamente en el informe de un Lobato, cuenta por un punto para su bando. Los Lobato por honor, no podrán comparar sus informes con otros. Algunos de vosotros pensarán que Centinela Alerta está muy aburrido; pero es una buen práctica la de aprender a hacer la parte del trabajo que a él le corresponde, sin divertirse. El dirá solamente: "Es parte de mi trabajo del día".

Los verdaderos lobos "Juegan el Juego"

Hasta las fieras como los lobos tienen un sentido del deber de jugar el juego por el bien de los demás.

Por ejemplo, un lobo se interna en un terreno boscoso y lo examina con cuidado, caminando hacia adelante y hacia atrás, en silencio, y venciendo las dificultades que se le presentan, ahuyentando a los conejos, a los venados y a los pájaros sin tratar de corretearlos y cogerlos.

Al otro extremo del bosque, y cerca del lugar de salida, los otros lobos están escondidos esperando descansadamente hasta que la caza queda a su alcance, y la pueden coger. Si un lobo puede demostrar que no es egoísta y que desarrolla su trabajo en beneficio de los demás, vosotros, lobos humanos, podéis hacer lo mismo entre vuestros compañeros: jugar el juego para beneficio de ellos, aun cuando esto os cueste a vosotros.



CUARTA DENTELLADA

Los Bander-log - La Promesa del Lobato
La Danza del Hambre de Kaa

Los Bander-log

HACE MUCHO TIEMPO, cuando fui a la India por primera vez, mi mi hermano mayor, que ya había estado ahí, me enseñó la forma correcta de dirigirse a un caballero indio: -"Choop u bunder ke butch jao"- que me dijo significaba -"buenos días, señor".

Cuando usé esta frase con los caballeros indios me encontré con que no les gustaba, y entonces me informé con más detenimiento sobre su significado, y encontré que no quería decir "buenos días"; y que lo que yo les decía era: -"Cállese, hijo de mono y lárguese".

Vosotros podréis llamar a un muchacho monito, en vuestro país, y esto nada significa; pero llamar a un hombre mono, en la India, es el mayor insulto que se le pueda dirigir.

A alguno de vosotros os habrá cabido la suerte de leer las historietas de Rudyard Kipling, contenidas en "El Libro de las Tierras Vírgenes". Una de ellas nos relata la aventura de Mowgli con los monos "bander-log". Mowgli, el niño criado por los lobos, se ha convertido en miembro de la manada, y es por tanto gran amigo de los animales de la selva.

Una vez le dijo a Baloo, el oso, y a Bagheera. la pantera, que a él le gustaban los Bander-log porque eran muy activos y alegres. Pero Baloo le explicó que estaba equivocado y que no debía tener tratos con los Bander-log. Ellos no tienen una Ley como los Lobos: solamente hablan de lo que han oído referir a otros; se consideran muy chistosos e inteligentes; mas no saben nada y son bobos; anuncian mucho lo que van a hacer y nunca hacen nada; hablan mucho en vez de trabajar, son malos y sucios.

Nadie en la selva tiene que ver con ellos. Son cobardes y se suben a los árboles a tirar cocos y palos a los animales heridos. Nunca se acuerdan de nada; siempre están pensando en formar sus leyes, pero se olvidan constantemente de sus propósitos.

Yo creo que muchas veces se encuentra uno con niños que debieran estar entre los Bander-log, porque hablan mucho y hacen poco; son sucios y desarreglados; son cobardes, no obedecen

ninguna ley, y no tienen disciplina como la tienen los Lobos.

Cómo los monos se llevaron a Mowgli

Un día, los Bander-log se apoderaron de Mowgli; lo hablan estado observando por entre los árboles mientras construía una casa pequeña con ramas y enredaderas para albergarse: pensaron lo bien que les saldría apresarlo para que les enseñara a construir sus casas. Mientras dormía se arrastraron y lo cogieron dos de los más fuertes de entre ellos, lo tomaron por los brazos y lo subieron a las copas de los árboles y corrieron kilómetros y kilómetros con él saltando de árbol en árbol, y se lo llevaron lejos de sus amigos arrastrándolo por las ramas; de cuando en cuando él alcanzaba a ver pedazos de tierra, muy bajo, por entre las hojas. A veces saltaban con él por espacios abiertos, de un árbol a otro, y se detenían en una rama movediza.

Con un grito y un brinco se lanzaban al aire, saltando de un lado a otro: hacia arriba, hacia abajo, colgándose con las manos de las ramas bajas del siguiente árbol.

Así, con saltos y gritos, caminó la tribu entera de Bander-log, de árbol en árbol, un largo trecho, llevando a Mowgli prisionero.

Mowgli da la Llamada de la Selva

Conforme caminaba, Mowgli iba dando la Llamada de la Selva pidiendo auxilio a los animales amigos. Arriba, en el cielo, Chil, el Milano, se dio cuenta de lo que pasaba, y observando a donde lo llevaban los monos, dio aviso de ello a Baloo y a Bagheera.

Estos se abrieron paso entre la floresta lo mejor que pudieron, en la dirección en que los monos se lo habían llevado, pero Baloo ya estaba viejo y no podía ir de prisa, como lo habían hecho los Bander-log.

En el camino se encontraron con Kaa, la gran Serpiente Pitón de nueve metros de largo. Esta, de buenos instintos pero muy despaciosa, deseaba ardientemente comer, y con facilidad fue persuadida de ayudar en la caza de los Bander-log. Bagheera, además, le contó que los monos habían hablado despectivamente de ella llamándola "Lombriz amarilla de tierra, sin pies".

La vieja Kaa no era muy excitable; sin embargo, esta falta de respeto la hizo arder en cólera, y por tanto cuando Baloo le dijo: -¿Vienes en nuestra ayuda para ir a coger a los monos? -Contestó: -Iré, especialmente porque me han llamado lombriz amarilla. Conque lombriz ¡eh!

Ahora, ya estando lista Kaa para unirse a Baloo y a Bagheera encamináronse los tres hacia una ciudad en ruinas donde los monos vivían y gustaban representar la comedia de que eran hombres. Bagheera, afanosa, se adelantó a los otros dos, y cuando vio a los monos reunidos alrededor de Mowgli, se lanzó sobre ellos y los atacó irreflexivamente; mas había miles de ellos y se le vinieron encima en seguida, dominándola hasta obligarla a refugiarse en un pozo profundo lleno de agua, mientras que llegó Baloo y los atacó también.

Hubo un encuentro glorioso; mas para asegurarse de que Mowgli no les sería arrebatado, los monos lo subieron al techo de una pequeña casa de verano dejándolo caer por un agujero en un lugar del cual no habla escape, pues se encontraba lleno de culebras venenosas. Mas él, rápidamente, silbó la señal que usan las culebras en la selva, y de este modo las convirtió en sus amigas, con lo cual ya no le hicieron daño.

Kaa hace el Salvamento

A Bagheera y a Baloo les estaba costando la lucha gran trabajo y ya llevaban la peor parte en la batalla, cuando la vieja Kaa apareció en escena y haciendo acopio de todas sus fuerzas, se lanzó sobre la banda de monos, dando golpes con su dura cabeza a derecha e izquierda, e infundiéndoles terror con sus silbidos. Los monos todos saben que su carne es la que más apetecen las serpientes; así pues, poseídos de terror inmenso, se echaron a correr. Los tres animales amigos se dirigieron inmediatamente a sacar a Mowgli de su prisión: pero fue Kaa la que logró rescatarlo haciendo con su cabeza un agujero en la pared. por donde pudo escapar Mowgli. Kaa inmediatamente comenzó a hacer una serie de contorsiones, dando vueltas curiosas en campo abierto, a la vez que silbaba. Los monos, que se habían ido reuniendo en las copas de los árboles, se figuraron que iba a bailar la Danza del Hambre. Conforme se enroscaba y daba vueltas sobre sí misma, los monos no podían resistir la tentación de observarla, a tal grado, que perdieron el dominio sobre sí mismos y entonces ella les pidió que se acercasen, lo que fueron haciendo gradualmente, hasta que los tuvo tan cerca que pudo tomar los que deseaba haciéndolos pedazos entre sus poderosos anillos, para después comérselos y satisfacer su hambre. Así terminó la aventura de Mowgli con los Bander-log.

La Promesa del Lobato

"Saber de memoria, entender y practicar en la vida la Promesa..."

No creo que haya ningún niño que desee pertenecer a los Bander-log, es decir, que desee ser un niño tonto, que se pasa la vida sin hacer ningún trabajo de provecho, sin divertirse en juegos útiles, o sin tener leyes que obedecer. Los Lobatos no son así: tienen deberes que ejecutar dentro de la Manada, y en ellos se divierten cuanto pueden, mucho más que los Bander-log, pues se dedican a juegos debidamente reglamentados y su trabajo es de utilidad.

Como los Scouts, un muchacho, antes de convenirse en Lobato, tiene que hacer una Promesa. Hela aquí:

"Prometo hacer siempre lo mejor
por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria.
Observar la Ley de la Manada;
y hacerle una Buena Acción a alguien cada día".

Cuando alguien promete hacer algo, quiere decir que sería terriblemente deshonroso para él descuidarse u olvidarse de hacerlo; en otras palabras: cuando un Lobato promete hacer algo, se puede estar perfectamente cierto de que lo hará.

Respecto a Dios. Cumplir con su deber para con Dios significa nunca olvidarse de El y tenerlo presente en cada uno de sus actos; si vosotros estáis haciendo algo malo, al acordaros de Dios, lo dejaréis de hacer inmediatamente. Se os enseña a bendecir la mesa antes de comer, y a dar gracias después. Bien, yo creo, que hay que dar gracias también después de cada cosa de la que uno ha disfrutado, ya sea la comida, un buen trago o un día feliz. Ya que Dios os ha proporcionado aquellos placeres, a Él deberéis darle las gracias, tal como lo haríais con cualquier persona que os hubiere proporcionado algo que os gustase.

Respecto a la Patria. Ya os he dicho, cómo los Lobatos en la Manada obedecen todos al Viejo Lobo. Así en cada nación, el pueblo forma una enorme Manada, la que tiene su Jefe de Estado. Mientras todos reconozcamos en él la majestad, nuestro trabajo tendrá buen éxito, como lo tiene la caza en la Manada o un equipo de fútbol cuando todos obedecen al capitán.

Si cada quien llevara el juego a su modo, no habría reglas, pero tampoco habría éxito. Por eso, si todos jugamos el juego ayudándonos unos a otros, tal como el Presidente lo quiere, nuestro país siempre triunfará.

Del mismo modo, como Lobatos deberéis obedecer a los Jefes de Manada y a vuestro Seisenero.

Respecto a la Ley. Todo juego tiene sus reglas. Así pues, si deseáis jugar con corrección, se deben obedecer las reglas.

En la próxima Dentellada aprenderéis las Leyes del Juego de los Lobatos.

La Buena Acción. Ahora veamos lo referente a hacer un servicio a alguien cada día.

Los Lobatos tienen un sistema patentado de ser felices. ¿Cómo suponéis que logren tal cosa?

¿Corriendo de un lado para otro y practicando juegos de Lobatos? ¿Saliendo de campamento? ¿Explorando el país? ¿Aprendiendo todo lo relativo a los animales y a las aves? Sí; los Lobatos hacen todo esto y con ello son felices; pero tienen un camino mejor que es muy sencillo: ser felices haciendo felices a otros. Es decir, todos los días hacen un favor a alguien. sin importarles quién sea la persona (siempre y cuando no sean ellos mismos), amigo o extraño, hombre, mujer o niño. Aun cuando, como los caballeros de antaño, prefieran servir a una mujer o a un niño.

El servicio no necesita ser grande. Generalmente vosotros tendréis oportunidad de hacer un acto bueno en vuestra propia casa, tal como ayudar en alguno de los quehaceres; o, si os encontráis fuera de ella, ayudando a cruzar la calle a un chiquitín, o algo semejante.

Estad siempre listos para ayudar a llevar un bulto a una persona, a ceder el asiento en el autobús atestado, indicar el camino a alguien; abrir las puertas para que pasen las damas; ayudar a las mujeres ancianas, a los ciegos, y a los niños a cruzar la calle; darle de beber a un perro o a un caballo sediento; proteger a las aves del robo o destrucción de sus nidos por otros muchachos. Esto y cientos de cosas como éstas. son ejemplos de Buenas Acciones que todo Lobato puede hacer y debe hacer si ha de cumplir con su Promesa de hacer un servicio.

Jamás aceptéis una recompensa por hacer una buena acción; si habéis llevado un bulto pesado o llamado un automóvil para una dama anciana, y por ello se os ofrece algún dinero, debéis saludar y decir: -Gracias, soy Lobato y es mi deber hacer una buena acción.- Si aceptárais dinero no habríais hecho una Buena Acción, sino tan sólo desempeñado un trabajo que os habría sido retribuido.

Hay muchachos que, cuando han hecho algún servicio, lo publican por todas partes. lo cuentan a otros muchachos, a sus padres y a sus amigos como si hubieran hecho algo nunca visto. No sucede así con los Lobatos o con los Scouts, quienes guardan en silencio las buenas acciones que hacen.

Un día, un caballero anciano, amigo mio, fue atacado en un callejón por un ratero, quien después de haberlo golpeado en el estómago, le arrebató su reloj de oro y huyo con él. Un Scout se encontraba cerca, y solo, se lanzó en persecución del ladrón. No pudo darle alcance, pero lo llevaba tan cerca, que pensando el hombre que podía ser cogido con el reloj en su poder, lo soltó y siguió corriendo. El Scout recogió el reloj y en la imposibilidad de coger al ladrón, regresó a donde estaba el anciano caballero, le devolvió su reloj, llamó un coche de alquiler, lo ayudó a subir en él y se retiró sin decir quién era, ni a qué Tropa pertenecía. El caballero aquel me pidió que le buscara al muchacho para poder recompensarlo, pero jamás puede encontrarlo. El Scout había cumplido con su deber sin ostentación, sin decir a nadie nada. Había hecho eso porque era su deber, no porque

esperara obtener por aquello ninguna alabanza ni recompensa. Así hacen los Scouts y así hacen también los Lobatos.

Los Lobatos tiene los ojos bien abiertos. ¿Habéis notado en el dibujo del Lobato que está saludando, qué cosa tiene en la pañoleta? Pues hay dos nudos en él. El de abajo lo ata el Lobato para que le recuerde que tiene que hacer su Buena Acción durante el día. Tan luego como la ejecuta desata el nudo.

La Sonrisa del Lobato

Hay otra cosa que si vosotros tenéis los ojos abiertos, como buenos Lobatos, habréis ya notado, y es que en toda pintura de un Lobato, éste está siempre sonriendo. Pues bien, si observáis a un lobo real, o a un perro que ha estado jugueteando, observaréis que tiene una sonrisa en su boca. De igual manera el Lobato deberá siempre sonreír, aun cuando no se sienta con ganas de sonreír, y muchas veces tenga más ganas de llorar. (Recordad que los Lobatos nunca lloran).

De hecho. los Lobatos siempre sonríen aunque se hallen en un trance difícil, aunque tengan una pena, o alguna dificultad, o estén en peligro. Siempre sonríen y se aguantan.

Tal es lo que hicieron nuestros soldados y marinos durante la guerra, y estoy seguro que lo mismo podéis hacer vosotros los Lobatos.

No hace mucho que un niño, muy pequeño, llamado Francis Palmer, perteneciente a la Manada de Lobatos del Grupo número 18 de Brístol, fue alcanzado por un automóvil, que le rompió en dos la pierna izquierda y le hizo una grave herida en la cara.

El niño sufría mucho, pero sorprendió grandemente a los doctores y enfermeras que no llorara ni se quejara. Uno de los médicos le preguntó qué era lo que le hacía ser tan valiente, y su contestación fue: "Soy Lobato, y no debo llorar".

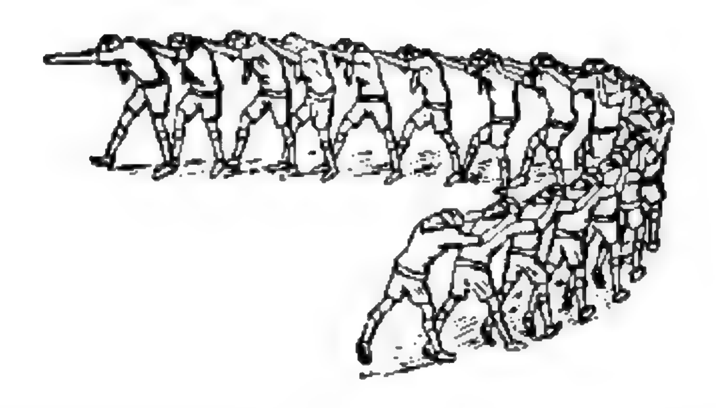
Un Lobato Japonés

Durante la tarde del primero de septiembre de 1923, después de un terrible temblor en el Japón, se reunió una multitud en la Tierra Reclamada, al pie del Morro de Yokohama. Esa gran multitud habla escapado de la muerte al caerse las casas. Algunos no presentaban ninguna herida, pero la mayor parte tenían cortadas, y varios estaban seriamente heridos. El Capellán británico atendía a los más graves, trataba de levantar el ánimo del pueblo. De repente, entre la hierba vio tirado a un niñito; trataba de reconocerlo, cuando éste levantó una manecita y con voz muy débil le dijo: "Aquí estoy señor Strong, todos los demás están en el cielo". Todos los demás eran su padre, su madre, su institutriz y un amigo, aun cuando más tarde se supo que su madre había escapado sin ser herida. El nombre de este pequeño era Frank Purington, Lobato de nueve años de edad, uno de los muchachos más listos de la Colonia, que tenía su brazo derecho y su pie izquierdo hechos papilla. Vinieron por fin a levantarlo para trasladarlo a un bote, y al tratar de levantarlo dio un ligero quejido, peo inmediatamente se sobrepuso. -"No, yo no debo llorar. Soy un Lobato. Pero por favor tengan cuidado con mi brazo y mi pierna, que me duelen mucho". Lo llevaron con toda suavidad a un bote y más tarde a bordo del Dongola, y cuando por fin lo pusieron en su cama dijo a los que tal hacían cómo debían colocarlo para que sus heridas no le molestaran. A la mañana siguiente, cuando el doctor se acercó a verlo, le dijo: -"No se preocupe por mi, doctor. Atienda a los otros; mi fin ha llegado ya". Poco después murió.

Volvamos a la selva, recordando la Historía de Kaa y los Bander-log.

Juego: LA DANZA DEL HAMBRE DE KAA, LA SERPIENTE PITÓN. Un Lobato es la cabeza de Kaa, y el resto de la Manada forma detrás de él la cola, tomando cada uno al Lobato que tiene enfrente, poniéndole las manos sobre los hombros, y siguiendo al que hace cabeza a donde quiera que vaya, moviéndose todos tan lentamente como les sea posible, y llevando cada quien el paso con el de enfrente. El que va a la cabeza, lentamente se deslizará haciendo en su recorrido la figura de un ocho, y en seguida enroscará su cola en forma de círculo que se va reduciendo poco a poco hasta que da la vuelta para deshacerlo en forma de espiral.

Durante el tiempo que tarda la danza todos los Lobatos silban a la vez que caminan, sobre las puntas de los pies, sin hacer el menor ruido, de tal manera que el conjunto imite el ruido de una serpiente al arrastrarse sobre el pasto, lanzando de cuando en cuando un silbido más agudo, como lo hacen las serpientes para llamar a sus amigos.



Cuando Kaa ha terminado de enroscarse y desenroscarse, como queda dicho, el guía da la voz de: "Bander-log'', e inmediatamente la serpiente se desbarata y cada Lobato corre por su lado, imitando a los monos.

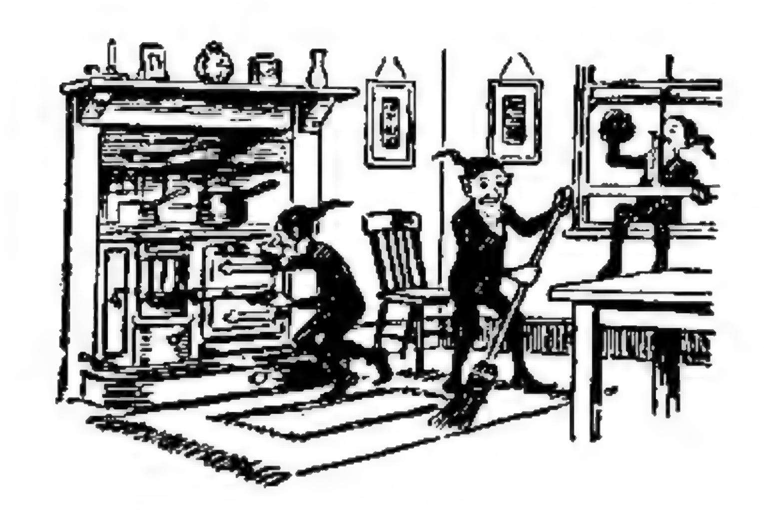
Uno correrá en cierta dirección, como si fuese a atender un negocio urgente, deteniéndose repentinamente y sentándose con la cara hacia el cielo. Otro bailará en cuatro pies dando vueltas y más vueltas sin objeto real ninguno. Otro tratará de agarrarse la cola. Otros treparan por las ramas imaginarias sentándose en ellas a rascarse. Uno se pondrá a correr dibujando la figura de un ocho. Otro correrá en cuatro pies hacia un enemigo ilusorio, sentándose de repente a contemplar las estrellas. Otro correrá detrás de su propia cola, caminará unos cuantos pasos y luego volverá de nuevo a correr tras de su cola. Otro estará haciendo cabriolas, cogerá una paja imaginaria, la examinará, y luego volverá a sus cabriolas, de nuevo. Otro más, pondrá la cabeza entre sus talones y se sentará a rascarse. Otro caminará rápidamente como si fuera en pos de un negocio importante; se detendrá, y olvidando a dónde iba, se rascará la cabeza y volverá a caminar rápidamente en una nueva dirección, repitiendo esto una y otra vez.

Todos harán las boberías que se les vengan a la cabeza, exactamente como lo hacen los monos; pero no se fijarán en lo que están haciendo los demás. Estarán constantemente ocupados y harán diferentes cosas por turno. Durante todo este tiempo seguirán dando continuamente la llamada de los monos. El cuadro será un estado de confusión en que todos hagan cosas bobas sin finalidad ninguna y al mismo tiempo lanzarán constantemente el grito de los monos: "¡Gurrukk, gurrukk, jau, jau, gurruk!"

De repente, el guía gritará "Kaa", los monos se hielan de espanto, pues saben perfectamente lo que hará con ellos este terrible enemigo. El Lobato que hace de cabeza de Kaa se pone de pie con los brazos extendidos hacia el frente, la cabeza agachada y lentamente balancea su cuerpo de un lado para otro. Silba una vez y los monos dan un paso involuntario hacia adelante y

entonces la serpiente señala a uno de ellos.

La aterrorizada víctima se arrastra pasando por en medio de sus piernas dando a entender que se lo han engullido y en seguida se coloca detrás del Guía, con las manos sobre sus hombros como en la primera parte de la Danza. Hasta una docena de monos son engullidos en esta forma, Uno después de otro, para formar de nuevo el cuerpo de Kaa; los otros lentamente se van colocando a la cola para completar el cuerpo de la serpiente. Cuando todos están ya reunidos, la serpiente se mueve pesadamente formando un círculo y por fin se echa al suelo y se duerme para hacer la digestión de la buena comida que ha dado. Esto último se lleva al cabo tirándose al suelo uno después de otro, principiando por el Guía, descansando cada Lobato su cabeza sobre el compañero de enfrente. A la llamada de ¡Manada, Manada, Manada!, todos se ponen de un salto sobre sus pies, gritando la respuesta "¡Manada!", y forman en seguida el Círculo de Parada.



QUINTA DENTELLADA

Los Buenos Chicos

"Doblar correctamente las prendas de vestir y satisfacer a Akela de que hace lo mejor por conservar limpio en orden su cuarto de dormir y el Local de la Manada".

ALLÁ EN LA SELVA vivía la vieja lechuza de ojos amarillos, redondos y grandes, con dos copetitos sobre su cabeza a guisa de orejas. Los niños tontos le tenían miedo porque sólo llegaba de noche, dando un grito ululante, fantástico, que les sonaba como si fuera de fantasmas; mas los niños de la selva no ignoraban que era sabia y fina para con todo el mundo. En la villa vivía un sastre que tenía dos hijos pequeños, Tomasito y Juanito. Vivían con él y con su anciana abuelita; su madre ya había muerto. Aún cuando la abuelita los amaba, siempre los estaba regañando por flojos, olvidadizos y sucios. Durante sus juegos hacían un ruido infernal y todo lo volvían al revés poniendo los muebles en desorden, rompiendo la loza, inutilizando su ropa y poniéndose hechos un asco; nunca pensaban en las penas y trabajos que ocasionaban a los demás, sólo pensaban en diverttrse.

La abuelita les contaba cuán diferente había sido aquella casa en años pasados, cuando el Buen Chico habitaba en ella. ¿Quién era el Buen Chico? querían saber los muchachos.

El Buen Chico -decía la abuelita- era un duendecillo que solía venir a casa antes que nadie se levantara, limpiaba la chimenea y ponía fuego, acarreaba agua y preparaba el desayuno; ponía los cuartos en orden, desenhierbaba el jardín, hacía, en fin, todos los quehaceres sin dejarse ver de nadie jamás; siempre abandonaba la casa antes que alguien se hubiese levantado; era una bendición para todo el mundo, todos eran felices, y la casa reluciente y limpia.

Tomasito y Juanito desearon saber cómo podrían conseguirse un Buen Chico que viniera a ayudarlos en los quehaceres de su casa, evitándoles tener que hacer las diferentes cosas que su padre y su abuelita estaban ordenándoles siempre.

Rogaron a su abuelita les dijera cómo podrían encontrar un Buen Chico, y ella les dijo que lo mejor era ir en busca de la vieja sabia lechuza y preguntarle, pues ella probablemente sabría todo lo relativo a los duendes, y les podría informar dónde encontrar un Buen Chico.

Así, pues. Tomasito, el más grande, salió de su casa después de que oscureció y cuando oyó a la lechuza cantar, imitó su canto, se acercó a ella y se pusieron a conversar. Tomasito le contó sus penas, cómo se le hacía pesado trabajar cuando él deseaba jugar, y cómo ansiaba encontrar un Buen Chico que viniera a vivir a su casa, de tal manera que ya no tuviera que desempeñar más trabajos por sí mismo, dedicándose a descansar.

¡Oj! ¡ju ju ju! ¡ju- ju- ju- juuu!- dijo la vieja lechuza:- ¿Ves aquel estanque? Ve por el lado norte y cuando la luna se refleje en él da tres vueltas y di: "Tuérceme, dame vueltas y muéstrame al enano. Mira en el estanque y ... para obtener las últimas palabras del verso, ve en el agua y allí encontrarás al Buen Chico cuyo nombre completará el verso, si tú lo deseas".

Cuando la luna hubo salido, Tomasito fue al estanque. dio tres vueltas sobre sí mismo y gritó:

Tuérceme, dame vueltas y enseñame al enano.

Miró en el estanque y vio...

Pero al ver en el estanque no veía otra cosa que su propio retrato.

Así, pues, regresó a donde estaba la vieja lechuza y le dijo que no había visto más que su propio retrato en el agua, en donde él esperaba ver un Buen Chico que viniera a casa a desempeñar su trabajo.

Entonces la vieja lechuza le dijo:

-¿No viste a nadie cuyo nombre completara el verso que yo te di? El replicó:

-No.

Y la lechuza le dijo:

-¿Qué viste en el estanque? Tomasito replicó:

-Mi retrato. Entonces la lechuza dijo:

-¿Y las palabras mi retrato no completan el verso?

Y Tomasito pensó en el verso: "Tuérceme, dame vueltas y enseñame al enano. Miro en el estanque y encuentro mi retrato".

-Pero yo no soy un Buen Chico - agregó el niño.

A lo cual replicó la lechuza:

-No, pero puedes serlo. Tú puedes ser un Buen Chico, si tratas de serlo; tú eres un niño fuerte, puedes barrer el piso; eres lo suficientemente inteligente para hacer un fuego y encenderlo; puedes llenar la marmita y ponerla a hervir; puedes arreglar tu cuarto; puedes poner la mesa para el desayuno, puedes hacer tu cama y doblar tus vestidos; todo esto puedes hacerlo antes de que alguien se haya levantado, y cuando tu padre y tu abuelita bajen pensarán que los duendes han

hecho el trabajo.

Los Buenos Chicos son hombrecillos pequeños que viven en las casas y hacen el bien en ellas.

En algunas casas en vez de Buenos Chicos hay Boggarts, esto es, Malos Chicos; éstos son pequeños diablillos. Cuando la gente desea estar tranquila para dedicarse a escribir o a leer, o cuando se encuentra enferma y cansada, los Boggarts, comienzan a dar de gritos y a correr por el cuarto.

Cuando la casa está limpia y arreglada, vienen a poner todo en desorden rompiendo los muebles y la loza y dejan todo fuera de lugar para que otros vengan y lo arreglen. Son sucios y perezosos y nunca tratan de ayudar a sus padres.

Los Malos Chicos son bestezuelas horribles muy diferentes de los Buenos Chicos.

Pero los Malos Chicos no son en realidad genieciiios o duendes, son niños y niñas comunes y corrientes que viven en las casas y que se convierten en Buenos Chicos, si se levantan a tiempo para hacer su Buena Acción, en vez de permanecer en cama y portarse como Malos Chicos.

Los Buenos Chicos hacen su trabajo calladamente, sin desear que se les den las gracias y se les premie por ello, Lo hacen porque tal es su deber para con su padre, su madre y su familia. Algunas veces les costará trabajo porque se sienten cansados y desean jugar, pero entonces deberán recordar que aquello es su deber y que el deber hay que anteponerlo a todo lo demás.

Así, pues, en nuestra historia, Tomasito y Juanito, después de que recibieron el consejo de la vieja lechuza, dejaban su cama muy temprano en la mañana.

Limpiaban la casa y encendían el fuego; ponían todo lo necesario para el desayuno y volvían sin hacer ruido a su recámara; cuando el padre y la abuela bajaban esperando encontrar mucho en qué trabajar, se quedaban atónitos al ver que ya todo estaba hecho, y pensaban que los duendes lo habían ejecutado.

Así sucedió día tras día, y nuestros niños cada vez encontraban más placer en el cumplimiento de su deber, mucho más que el que habían encontrado en sus antiguos juegos; pasó algún tiempo antes de que sus padres descubrieran quiénes eran los verdaderos Buenos Chicos.

Así, todo Lobato puede y debe ser un Buen Chico en su casa, ejecutando buenas acciones todos los días para su padre y su madre, sin ostentación.

Un Lobato jamás se parece a un Boggart.

Y no se conforma con hacer una Buena Acción en casa, sino que también las hace cuando está fuera de ella: para su compañero de escuela y para su maestro, cuando está en la escuela; para su compañero Lobato y para su Jefe de Manada, cuando está en la Cueva; en el tranvía o en la ciudad.

Cuando encuentra oportunidad de servir a alguien, lo hace inmediatamente, porque tal es su deber. Y jamás aceptará una recompensa por haber obrado así.

Cómo haceros serviciales vosotros mismos

★ Hacer las camas

¿Hacéis vuestra propia cama en la mañana? Si no, ¿por qué no lo hacéis? Estáis perfectamente capacitados para hacerlo y si lo hiciereis, ahorraríais tiempo y trabajo a muchas otras personas. Vosotros debéis saber que yo hago mi cama todos los días, guardo mi ropa y arreglo mi cuarto y estoy seguro de que cualquier Lobato puede hacer lo mismo, Yo me levanto generalmente antes que todos y no aguardo a que vengan a arreglar el fuego y lo enciendan, sino que yo mismo lo arreglo.

Examinad vuestras camas y ved cómo están tendidas las sábanas y los cobertores y cómo están doblados, y haced vosotros lo mismo mañana sin decir una palabra a nadie. ;Qué sorprendidos quedarán todos al ver el trabajo ya hecho!

No olvidéis, al hacer vuestras camas, que todas las sábanas y cobertores deben ser sacudidos y aireados, el colchón volteado sobre el otro lado, y, además, la parte que anoche fue cabecera, hoy debe ser piecera; así se evita que se vuelva hoyancudo y boludo. Cuando volváis a tender las sábanas y los cobertores, hacedlo con cuidado, restirándolos bien, de tal manera que nadie pudiera haberlo hecho mejor.

Limpieza de las ventanas

Una gamuza húmeda para limpiar y una seca para pulir, dejan las ventanas muy lustrosas y bonitas.

Limpiabotas

Este trabajo lo podéis aprender vosotros fljándoos cómo lo desempeñan los limpiabotas, y tomando nota de las diferentes mañas que ellos tienen para limpiar las botas casi tanto corno para limpiar objetos de metal, con un pedazo de suave franela y grasa.

Lavado de la vajilla

Lavad platos, tazas, cuchillos y tenedores, pero hacedlo con cuidado para no desportillar y romper aquéllos; el agua debe estar caliente, para que quite la grasa. Secádlos y lustrádlos después.

Limpiar tapetes

Rociadlos con hojas húmedas de té, de las que sobran después de haber hecho una infusión, y en seguida barredlas, pues ellas recogen y guardan el polvo.

Lavado de ropa, pañuelos y calcetines

Haced una jabonadura con agua tibia y ponedlos en ella, dejando que se remojen perfectamente. En seguida enjuagadlos con agua limpia. Y por último, volvedlos a lavar con agua limpia y fría, y colgadlos para que se sequen.

Pasear al bebé

Llevad a pasear al bebé en su cochecito. Pero no lo abandonéis para ir a jugar con otros muchachos. Recordad que estáis cumpliendo con un deber, y por tanto, como a un centinela, no os

es permitido dejar vuestro puesto. No llevéis al nene por la mitad de la calle y tenedlo siempre fuera del alcance de los automóviles y de las bicicletas.

Llevar recados

Llevad mensajes tan aprisa como os sea posible y sin cometer errores o tonterías u olvidar lo que se os dijo, como lo hacen de ordinario los muchachos.

Estas son unas cuantas ideas de cómo podéis ser un Buen Chico en casa.

> **Juego: EL MUCHACHO ZULÚ.** Uno de los Lobatos representa al muchacho zulú, que pintado de blanco es enviado a la selva para ser cazado por la tribu.
>
> En vez de la pintura blanca, en nuestro juego el muchacho lleva un sombrero blanco de tres picos hecho de papel, el cual no debe quitarse para nada durante el juego.
>
> A cierta hora se le envía a la selva para que se esconda. La Selva, para el caso, será el campo o las calles en 600 metros a la redonda, en cualquier dirección a partir de un punto central bien definido: la Iglesia, la escuela, o un árbol, etc.
>
> Se le dan 10 minutos de ventaja, que debe aprovechar para alejarse y esconderse; entonces la tribu (es decir la Manada), recibe la orden de salir por parejas en diferentes direcciones a tratar de cazarlo. Pueden rastrearlo y preguntar a las personas que se encuentren en el camino si han visto a un muchacho que lleva un sombrero blanco de tres picos; y si lo encuentran lo pueden corretear, hasta capturar el sombrero blanco.
>
> Pero las parejas de cazadores deben estar juntos a la hora de la caza, pues no debe ser capturado por un Lobato solo.
>
> El muchacho que hace de zulú no debe esconderse en un edificio deshabitado, salvo que el caso se halle previsto con anticipacicón; pero puede usar vehículos de cualquier naturaleza, siempre que no se quite para nada el sombrero.
>
> Si durante una hora logra evitar que le capturen el sombrero, ganará el juego.

La Danza de la Muerte de Shere Khan.

De nuevo vamos a la selva a bailar la Danza de la Muerte de Shere Khan. El último día del tigre pretencioso, llega a ser despertado éste de su sueño, junto a una barranca seca del río Waingunga. Al amanecer había matado a un cerdo y se lo había comido y había bebido también. Mowgli, con la ayuda de Akela y del Hermano Gris, había dividido una manada de búfalos en dos, guiándolos hacia la barranca desde puntos opuestos. Shere Khan, imposibilitado para trepar por los flancos de la barranca debido al almuerzo que había ingerido, murió aplastado bajo los pies de los búfalos aterrados, y tuvo así la muerte de un perro. Ahora veamos la danza:

> **Juego: LA DANZA DE LA MUERTE DE SHERE KHAN.** 1º. La Manada forma un círculo, y dando vueltas a la izquierda, camina alrededor y cantando el siguiente estribillo con la música de Frére Jacques:
>
> La caza de Mowgli.

La caza de Mowgli.
Acabó con Shere Khan..
Acabó con Shere Khan..
Desollando al traidor.
Desollando al traidor.
¡Ra! ¡ra! ¡ra! ¡ra! ¡ra!

Después de haber dado Mowgli muerte a Shere Khan le quitó la piel, aun cuando tuvo para ello que sostener una lucha con el viejo Budeo, el cazador, y pidió ayuda al Hermano Gris para que mantuviera quieto a este hombre hasta que prometiera retirarse. Mowgli llevó la piel al consejo de la roca, después, como vosotros sabéis.

Volvamos ahora al canto. Se da un paso en cada linea y el canto se repite inmediatamente, cada quien volviéndose y caminando en dirección opuesta. Los movimientos son como siguen: la línea se mueve principiando con el pie derecho, y poniendo la mano derecha sobre los ojos, a manera de visera, en actitud de acecho, observa a su alrededor. La línea 2 repite el movimiento usando su mano izquierda. La línea 3 hace un movimiento vigoroso como de apuñalar al tigre. La línea 4 repite este movimiento. La línea 5 con ambas manos levantadas enfrente de la cara imita la acción de desollarlo quitándole la piel. La línea 6 lo repite. La línea 7 danza hacia la derecha moviendo el brazo sobre su cabeza. La línea 8 repite este movimiento.

Para la segunda parte, los Lobatos se ponen en cuatro pies de frente al centro del círculo con el Guía fuera de él. Esta parte de la danza consiste en una serie de vituperios para el tigre muerto, dirigidos por el guia. Contesta la Manada avanzando a gatas un tanto hacia el centro y dando un gruñido. Los vituperios deben ser cuatro en total. Los gruñidos comienzan muy suavemente, creciendo gradualmente en fuerza y en ira. Pero la Manada no hará ningún movimiento ni ruido entre un gruñido y otro. Los vituperios son: "Lungri, comedor de ranas"; "muere, bestia de la selva"; "cazador de niños Lobatos". Al tiempo del cuarto gruñido la Manada debe haber llegado a la Roca del Círculo.

La tercera parte de la danza la comienzan los Lobatos de rodillas, sentados sobre los talones con los brazos colgando, sueltos a los lados. El Guía se arrodilla en la misma forma que los demás, levanta los brazos hacia arriba y dice lenta y pausadamente: "¡Shere Khan ha muerto!" La Manada entonces extiende sus brazos en la misma forma y al unísono con él, conservando los brazos en esa posición, hace tres caravanas tocando el suelo con las manos y la frente diciendo: "Muerto - muerto - muerto". En seguida, de un salto, se ponen sobre sus pies dando un frenético "Viva" por tres veces y tirándose al suelo como si hubieran sido heridos repentinamente. Después de permanecer en silencio profundo durante 5 segundos, se da la señal de que se pongan en pie, y concluye así la Danza de la Muerte. Esta danza no es tan difícil como puede deducirse en esta descripción y si se ensaya cada parte separadamente, antes de ensayar en conjunto, la Manada la aprende con facilidad.

Si deseáis entretener a vuestros padres, madres y amigos, no hay nada mejor que la Danza de Tabaqui, seguida inmediatamente de la Danza de Shere Khan.

SEXTA DENTELLADA

El Uniforme - La Promesa del Lobato - La Seisena
El Tótem de Manada - Las Estrellas

El Uniforme

EL LOBATO DE LA SELVA tiene, como la mayor parte de los animales, cuatro patas, cabeza y cola. Lo mismo tienen los chivos, los cerdos, las jirafas; pero no todos tienen la misma piel, ni el mismo color. Precisamente vosotros podréis conocer por su forma y por el color de su piel a un lobo, y todos los lobos se parecen unos a otros. Así también los niños Lobatos -son como cualquier otro niño en cuanto que cada uno tiene cabeza, dos brazos y dos piernas; pero se distinguen inmediatamente porque todos van vestidos de la misma manera, diferente del niño común. El Lobato usa un uniforme compuesto de un Suéter, camisa, pantalón corto, medias. una gorra y una pañoleta del color adoptado por su Grupo.

Como los lobatos de la selva, conservan su Uniforme elegante y limpio, no dejan que el lodo y el polvo se conserven en él y ponen sumo cuidado en que no se les rompa y se convierta en harapos cuando juegan en el campo.

Hay que recordar también que para el Lobato el Uniforme significa algo más y es que pertenece a una gran Hermandad; que es semejante en todas partes del mundo; que tiene hermanos Lobatos en todos los países; que todos hacen el mismo trabajo.

La gente tiene un gran concepto de los muchachos que usan este Uniforme, porque saben que no son como cualquier muchacho, que son limpios, listos y activos y que se puede confiar en ellos porque obedecen lo mejor que pueden las órdenes que reciben, y hacen servicios gratuitos para sus semejantes.

Tal es lo que se espera de vosotros, por el hecho de usar Uniforme. Así, pues, aseguráos cada uno de que lleváis bien grabada esta idea, no solamente mientras dura la reunión de la Manada, sino también cuando os encontréis en la casa, o en la calle, o en cualquier otra parte, fuera de la Manada. Pensad siempre en vuestro deber. Y cuando estéis en uniforme recordad que estáis de servicio.

Vosotros sois como los soldados y los marinos uniformados; tened presente que estos valientes han recibido heridas, han pasado penas y trabajos y muchos han perdido la vida, sólo por cumplir con su deber, sin importarles los sufrimientos que eso entrañaba para ellos.

Vosotros también podéis demostrar a la gente que como Lobatos, sabéis cumplir con vuestro deber, sin importaros las molestias que os cause y el peligro a que os expongáis. ¡Nada importa! ¡El deber ante todo, para un Lobato!

¿Y cuál es el deber de un Lobato? Pues es observar la Ley de los Lobatos y la Promesa. Para ser un verdadero Lobato hay que saber éstas de memoria, entenderlas y practicarlas en toda ocasión. Hoy, vamos a ver si todos los Lobeznos recuerdan lo que han aprendido.

La Promesa de los Lobatos, el Lema, la Insignia, las Máximas, la Ley de la Manada.

El Saludo, la Bandera.

El Gran Clamor (Gran Aullido).

Espero que vuestro Akela os hará una pequeña plática acerca de este asunto tan importante, antes que vosotros seáis declarados Lobatos y hagáis vuestra solemne Promesa.

La Promesa de un Lobezno

El Lobezno es conducido al centro del Circulo de Parada. Su gorra se coloca a los pies del Jefe de Manada, que está de pie enfrente de él.

El Jefe de Manada le pregunta: -¿Conoces la Ley y la Promesa de los Lobatos, el Gran Clamor y el Saludo?

El Lobezno: -Sí, señor, los conozco.

El Jefe de Manada: -¿Cuál es la Ley?

El Lobezno: -El Lobato escucha y obedece al Viejo Lobo. El Lobato se vence a sí mismo.

El Jefe de Manada: -"¿Estáis preparado para hacer la Solemne Promesa de los Lobatos?"

El Lobezno: -Sí, señor, lo estoy. "Yo prometo hacer siempre lo mejor por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria. Obedecer la Ley de la Manada y hacerle una Buena Acción a alguien cada día".

El Jefe de Manada:

-Confío en que harás siempre lo mejor por guardad esta Promesa. Ahora ya eres Lobato y miembro de la gran Hermandad de los Scouts. El Jefe de Manada le da sus Insignias, le coloca la gorra -cuidando que le quede en su lugar- y le estrecha la mano izquierda. El Lobato se pasa las Insignias de la mano derecha a la mano izquierda y saluda al Jefe de Manada con la mano derecha. Luego se vuelve hacia el resto de la Manada y saluda. Se queda firme por un momento mientras la Manada le devuelve el saludo como muestra de que es bien recibido en ella. En seguida se incorpora a su Seisena.

La ceremonia termina con el Gran Clamor, en el que el Parchetierno toma parte por primera vez.

La Seisena

Ahora eres Lobato y usas el Uniforme de la Manada; y aún más, eres no solamente miembro de la Manada, sino también de una Seisena que forma parte de la Manada.

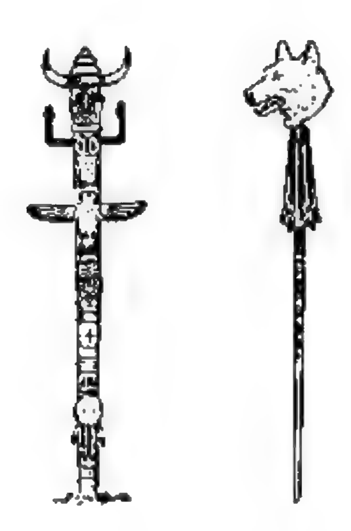
La Seisena, como tú probablemente sabes, está compuesta de seis muchachos a las órdenes de un Seisenero; ellos permanecen siempre unidos en el trabajo y en el juego. Cada Seisena se denomina por un color, y así hay lobos negros, lobos cafés, lobos blancos, lobos grises, lobos colorados, etc.

Cada Lobato lleva sobre el brazo un distintivo triangular de género del color de la Seisena; es el Parche de Seisena.

Las órdenes del Seisenero deben ser obedecidas siempre por los miembros de la Seisena. El segundo del Seisenero es llamado Subseisenero, y su obligación es ayudar al Seisenero en todo lo que pueda. De cada Lobato depende el ayudar a que su Seisena sea la mejor de la Manada.

Tótem de Manada

Cada Manada deberá tener un Tótem. La palabra Tótem es de origen indio y representa el escudo de la familia que lo usa. El escudo de armas generalmente iba pintado y grabado en la mayoría de las cosas que su dueño usaba, por ejemplo: un escudo fácil de describir, es el del Jefe Scout de Gales, Su Alteza Real el Príncipe de Gales. Está compuesto de tres plumas de avestruz, sujetas al pie por un listón, en el cual escribe la divisa ‘Ich Dien" que significa "Yo sirvo".



Ahora bien, las familias indias americanas tenían su Tótem, tallado cuando les era posible. Eran éstos, generalmente, postes y palos altos admirablemente tallados. El escudo se encontraba en la parte más alta, y era por lo regular una bestia, un pájaro o un pez. Lo veían algo así como una mascota y creían que los vigilaba y los protegía de los peligros. Todos los Lobatos pertenecen a una gran familia, con hermanos Lobatos en muchos países, y su escudo es la Cabeza de un Lobo. Lo usan en género sobre su gorra y su suéter, y en metal en el ojal del saco cuando no van de Uniforme. Puede ser hecho en calado un modelo de Cabeza de Lobo, y pueden tallarlo algunos Viejos Lobos en un pedazo de madera; también pueden usar una cabeza de lobo disecada, si tienen la fortuna de conseguirla. El palo puede ser de cualquier madera. Colocad la cabeza en la punta del palo y tendréis listo el Tótem. Tratad vuestro Tótem con cuidado y respeto y nunca lo dejéis rodando. Cada vez que un Lobato obtiene una Insignia de Especialidad, se cuelga un listón, de color de la Seisena, con el nombre del Lobato escrito en la etiqueta que cuelga de la punta. Algunos otros honores obtenidos por la Manada se le pueden agregar también, y aún quizá un clavo con cabeza de latón puede clavarse en el palo por cada muchacho que ingresa en la Manada.

Las Pruebas de Estrella

Ahora que ya eres Lobato puedes comenzar a ganar tus Estrellas que usaras en tu gorra y que demostrarán tu eficacia en el trabajo, pues eres un Lobato de pura sangre; pero no te olvides de la Promesa de los Lobatos ni de la Ley de la Manada. No pienses que porque las aprendiste para ser Parchetierno las puedes dejar a un lado y olvidarte de ellas. Por el contrario, deberás tenerlas siempre presentes, y no solamente ser capaz de repetirlas delante de cualquier persona y en cualquier tiempo, sino también de repetírtelas a ti mismo todos los días, haciendo cuanto puedas para actuar de acuerdo con ellas.

La mayor parte de vosotros conocéis de vista la Insignia de los Scouts: la Flor de Lis con sendas

estrellas en las hojas laterales. ¿Sabéis lo que esas estrellas significan? Son los dos ojos abiertos del Lobato. antes de ser Scout. Significan que el Scout recuerda las cosas inteligentes que aprendió cuando aún era Lobato; y que lo ve todo, que nada escapa de ser notado por él, ya sea que se encuentre en el piso, en el aire o en cualquier parte de su alrededor, lejos o cerca.

El trabajo necesario para obtener las Estrellas parecerá tal vez demasiado para ser ejecutado por los Lobatos; pero vale la pena, pues cuando ellos hayan obtenido su Segunda Estrella y acerca de las Insignias que podréis ganar después de obtenida la Segunda Estrella.

★ La Primera Estrella

Ahora os enseñaré cómo habéis de trabajar para obtener vuestra Primera Estrella.

La Primera Estrella se lleva al frente de la gorra, a la derecha de la Insignia del Lobato.

★ La Bandera

"Conocer la composición de la Bandera Nacional y el modo de ondearla".

Los Lobatos conocen la composición de la Bandera de su país.

Todos vosotros deberéis saber cómo debe izarse vuestra Bandera: sin embargo, hay muchos que no lo saben. Un muchacho aparecerá ante los ojos de los Scouts como tonto si iza la Bandera al revés.

Un buen sistema para recordar la Bandera es hacer un dibujo de ella. Con frecuencia es conveniente que este trabajo se divida entre todos los miembros de la Seisena.



SÉPTIMA DENTELLADA

Observación

"Esta es la Ley de la Selva. Tan vieja y verdadera como el firmamento. El lobo que la observa prospera; el que la viola deberá morir...

El chacal podrá seguir al tigre, pero tú, Lobato, cuando te crezcan las patillas, recuerda que el lobo es cazador y avanza y consigue su propia comida". -**Rudyard Kipling**.

ESTO SIGMFICA QUE el chacal es una bestia traicionera que no caza, no consigue su propia comida, que ronda por donde el tigre anda cazando y toma lo que éste deja cuando ha terminado de comer. El chacal es exactamente como el hombre inútil que nunca se busca su propio sustento, sino que lo anda mendigando y vive del trabajo de los demás.

El Lobo es diferente. Caza para comer, como el hombre que se sustenta y se abre paso en la vida sin querer que los demás lo hagan por él. Así vosotros, mis queridos Lobatos, estáis aprendiendo a hacer lo mismo.

Cuando el Lobo caza animales para comer. olfatea para saber dónde encontrarlos.

Un hombre, que no tiene el mismo buen olfato, caza los animales rastreándolos: para un Scout el rastreo es el medio usual, no solamente para cazar, sino también para conseguir informaciones.

El rastreo es una cosa muy buena: mas para ser un buen rastreador se necesita mucha práctica y buen entrenamiento. En la India toma siete años el adiestrar un buen rastreador.

Así, pues, me temo que vosotros tendréis que esperar hasta que seáis Scouts para aprender un verdadero rastreo; pero hay muchas cosas que podéis hacer siendo Lobatos y que os ayudarán en gran nianera después.

Adiestramiento de los sentidos

Antes que un Scout pueda considerarse como un buen rastreador. deberá ser capaz de notar hasta los pormenores más insignificantes que lo ayuden a obtener su objetivo. Deberá no solamente ver todo, sino también usar su inteligencia de tal manera, que deduzca el significado de los objetos que observa.

Como Lobatos, vosotros deberéis aprender a serviros de vuestros ojos y oídos; de vuestro olfato y vuestras manos y vuestro cerebro. He aquí una lista completa; con ella tendréis bastante en qué trabajar. Ahora voy a enseñaros cómo hacer el trabajo, no solamente cuando estéis en la Manada, sino durante todo el día, hasta que adquiráis el hábito de notar todo.

Usad vuestros ojos

Cuando yo tenía la edad de un Lobato, me fijaba en el número de la placa de cada policía con quien me encontraba, y recordaba después dónde lo había visto. Más tarde conseguía que un amigo mío saliera de paseo conmigo a los puntos donde los policías que había visto se encontraban de servicio (el policía que está de punto deberá permanecer siempre en aquel lugar para ordenar el tránsito o algo por el estilo, mientras el policía que está de ronda deberá vigilar el área que le está encomendada).


Un rastreador árabe

En cuanto avistábamos un policía, a una distancia considerable, me ponía la mano en los ojos a modo de visera y fijaba mi vista en aquella dirección, diciendo pausadamente los números y letras de la división a que pertenecía. Cuando pasábamos cerca de él, mi compañero se quedaba maravillado de lo magnífico de mi vista y de lo correctamente que se lo había deletreado.

Estatuas y monumentos

No es mala costumbre el llegar a conocer todas las estatuas que hay en la ciudad en que vivís. Yo llevaba conmigo una libreta de apuntes donde dibujaba las diferentes estatuas que veía. Muy pocas son las personas que se fijan si hay o no estas estatuas. Es porque ellas no usan sus ojos como los usa un buen Scout o un buen Lobato.

Si un Scout de Mánchester fuese interrogado sobre el lugar donde existe una estatua de San Jorge y el Dragón, contestaría probablemente que en lo alto de la estatua de Reina Victoria, en Picadilly, hay una pequeña estatua del Santo.

Houdini, el gran ilusionista, hacía muchas de sus estratagemas valiéndose de su poder de observación y de su memoria. Aprendió a hacer esto desde niño observando los escaparates de las tiendas por algunos segundos. y después, volviéndoles la espalda, describía a sus compañeros los diferentes objetos que se exhibían en el aparador. Es ésta una magnífica práctica para Lobatos. Ensayadla.

Nidos de aves

"Observar y reconocer tres aves no domésticas..."

Es preciso que os fijéis en las cosas pequeñas, y que tengáis los ojos bien abiertos si queréis observar las costumbres de las aves y sus nidos.

La buena y mala manera de suspender un nido artificial. El nido inferior está correctamente colocado.





Los nidos artificiales se fijan sólidamente a los árboles o a un másil.

Por supuesto, los Scouts y los Lobatos buscan los nidos de las aves, no para robar a éstos sus huevos, sino para observar cómo fabrican sus nidos, los huevos de las diferentes especies de aves, cómo alimentan y cómo cuidan a sus polluelos. Vosotros podéis hacer esto rastreando y observando.

Solamente los malvados gustan de robar nidos y huevos. Los Scouts y los Lobatos hacen cuanto pueden para proteger los nidos. Se puede dar con los nidos espiando entre los árboles, pero el mejor modo es observando a las aves cuando van y vienen. De hecho, con la mayor parte de las aves salvajes, es éste el único modo de hallar sus nidos. En algunos casos es muy difícil dar con ellos.

Por ejemplo, al avefría y a un pájaro más común, la alondra, los veréis levantarse del piso y volar cantando hacia el cielo; pero si vais al lugar de donde se levantaron, no encontraréis allí su nido. Estos pájaros corren sobre el suelo algunos metros antes de levantar el vuelo, y cuando regresan, tampoco aterrizan en su nido, sino a cierta distancia de él. La alondra, a semejanza de otras aves, construye su nido en el suelo.

Hay aves que edifican sus nidos en los agujeros de los árboles, o también en los sitios más variados, como en el cuello de una bomba, o en un cántaro. El pájaro carpintero construye su nido en el agujero de un árbol.



Los Lobatos, como los lobos, conocen la manera correcta de rastrear

Rastreo

La primavera es la época más interesante del año para estudiar la naturaleza en las aves y en las flores. Las golondrinas y otras aves llegan en esa época de tierras lejanas, del otro lado del océano, a pasar el verano en nuestras tierras. Para el muchacho ordinario, que no sabe hacer uso de sus ojos y de su oído, no hay ni la mitad del atractivo que encuentra el Lobato cuando anda en el bosque o entre los setos.

Los que tienen buen oído descubrirán pájaros como el cenzontle, y el Chiff-Chaff, ese diminuto e inquieto pajarillo que tiene un chillido muy agudo y que requiere, para seguirlo en su alegre volar de rama, muy buena vista.

Descubrir un nido de tordos producirá gran satisfacción; en él se hallará a la mamá con sus ojos brillantes echada sobre sus huevos. Fácilmente se logra amansarla si uno es bueno con ella, y le demuestra que no se trata de hacerle ningún daño.

Es conveniente que tengáis un cuaderno y anotéis en él las aves que habéis encontrado, la fecha en que las visteis y oísteis por vez primera. Al siguiente año, podéis comparar vuestras notas con las del año anterior, o con las de algún compañero.

Apuntad el día en que por primera vez escuchasteis un cuclillo, o aquel en que visteis la primera golondrina del año, o la primera alondra.

Además, podéis dibujar las siluetas de las aves, de sus huevos; así será más interesante aún, vuestro libro de notas.

También es bueno hacer una lista de los nidos que hayáis descubierto. Los cachorros de los lobos, en Terranova, aprenden a cuidarse solos en la selva, observando a las aves y a otros animales día con día, para conocer sus hábitos, tal como lo hace un Lobato.

El propósito del niño, al observar las aves, es saber más acerca de ellas, y comunicar agradable interés a sus propios trabajos, mientras que los lobos lo hacen para poderlos cazar mejor y comérselos.

Cuando los lobos jóvenes descubren una parvada de avefrías comiendo en el suelo, se arrastran para acercarse a ellas, pensando que sus cuernos grises se confundirán con la yerba y que se asemejarán a troncos viejos. Esta caza está llena de emoción, aun cuando no caen en poder de los lobos sino unas cuantas aves y no de las mejores. Cuando los patos van a los charcos o estanques, lo lobos aprenden a coger estas aves tontas, despertando su curiosidad.



Los lobos rondando

Se esconden entre la yerba, cerca del agua, mientras, uno va y juega rodándose sobre la playa hasta que los patos lo ven y comienzan a alargar el cuello, asombrados de aquella cosa extraña que no habían visto antes.

Tímidos y salvajes, por naturaleza, los patos tienen que echar una mirada a todas aquellas cosas nuevas que se les presentan.

Ahora, graznando todos al mismo tiempo, la parvada de patos nada sobre el agua virando juntos o apartándose hasta que por fin nadan en dirección de la playa, todos con el cuello muy tieso para ver mejor lo que sucede.

Se acercan cada vez más hasta que. de repente, un movimiento de la yerba los hace a todos huir zambulléndose y graznando con un clamor loco.

Pero siempre se quedan algunos con los lobos, en pago de su curiosidad.

Los lobos usan la barba para palpar su camino

Un verdadero Scout no solamente se fía de su vista; tiene que usarla tanto de noche como de día, pero no puede, por supuesto. ver lo mismo en la oscuridad que en la luz; por tanto, usa otros de sus sentidos: su oído, su olfato o su tacto.

En una ocasión tuve que guiar una gran partida de soldados durante la noche, en medio de un bosque oscuro, para atacar al enemigo. Yo había estado allí el día anterior, por lo cual pude encontrar las huellas de mis pies y seguirlas con el tacto según avanzábamos,

Todo Scout tiene que trabajar en la oscuridad, por lo que yo aconsejo a los Lobatos que aprendan a hacerlo.

Una buena práctica es levantarse muy de mañana, cuando todavía está oscuro, tomar su baño de tina o de esponja, lavarse los dientes, hacer su ejercicio, ponerse su ropa y peinarse. sin encender las luces. Pronto os acostumbraréis a hacerlo con facilidad.

También puede hacer práctica de caminar con los ojos vendados. Así se aprecia lo útiles que son los otros sentidos.

Pueden los Lobatos escuchar y oir; esto les ayudará a conocer la dirección. Oir la campana de la iglesia vecina, o un silbato que parte de la estación de ferrocarriles, o el grito de un ave en el campo; todas estas cosas los ayudarán a conocer la dirección cuando no pueden verla.

También pueden guiarse por el olfato: saber cuándo pasan frente a un establo, cuándo frente a una tienda de comestibles, cuándo frente a un patio de hacienda; todos estos indicios les servirán para guiarse.

El lobo tiene muy buen olfato

Había un viejo guía árabe en Egipto que estaba totalmente ciego, y sin embargo, conocía muy bien el camino, aun en el desierto, por el olor de la arena. De cuando en cuando tomaba un puño de arena y la olía para saber si iba por buen camino, y conocía el olor de los campamentos en cuanto llegaba a ellos.

En una ocasión, sus compañeros pensaron jugarle una broma: se proveyeron de un costal de arena en el último campamento, y cuando llegaron al próximo, le dieron un puñado de ella diciéndole que lo acaban de recoger.
El ciego la olió, puso cara de asombro: la olió de nuevo, y entonces dijo que estaba sumamente apenado: que seguramente había cometido un error y los había conducido al campamento de donde habían salido.

Estuvo hecho una lástima hasta que le dijeron, riendo, la broma que le habían jugado.

Cuando estábamos en guerra con los zulúes, hace muchos años, me despertó durante la noche, en el campamento, un olor especial que había en el aire. Era el olor de un nativo.

En seguida desperté a mis compañeros, pero ellos no podian olerlo porque estaban fumando y los fumadores, generalmente, no tienen el olfato tan bueno como los que no fuman. De hecho, el fumador no solamente arruina el olfato, sino que el fumar le es un estorbo para correr pues le impide respirar bien, y con frecuencia le arruina la vista y la digestión: así, pues, un verdadero Scout no fuma.

Pues bien, yo seguía sintiendo que el enemigo estaba muy cerca de nosotros y, por tanto, permanecíamos despiertos. Muy pronto pudimos oir cómo se arrastraban por el suelo para sorprendemos y cogernos dormidos; pero los sorprendidos por una descarga nuestra fueron ellos, descarga que los hizo poner pies en polvorosa.

Ya veis lo útil que puede ser para vosotros el sentido del olfato. He aquí otro caso que aconteció en Francia. Un hombre, llevando un paquete. se presentó en casa de un rico banquero. Como el banquero estaba ausente, su madre recibió el bulto. El portador declaró que el contenido era de gran valor y pidió se le otorgara recibo escrito.

Mientras la dama se inclinaba sobre la mesa para escribir, el hombre le dio una puñalada por la espalda. Su hermana corrió en su ayuda. y el hombre le dio a ella también otra puñalada y escapó.

Las damas, que solamente estaban heridas, asentaron que el hombre había visitado el banco con anterioridad, con el nombre de Jamet. Jamet fue buscado por todas partes por la policía, sin éxito.

Sin embargo, el jefe del Departamento de Detectives recogió el paquete que había sido dejado por el hombre que solamente contenía una guía vieja de ferrocarril, Mas también encontró una cosa

importante: la guía dejaba escapar un olor muy peculiar a curtiduría. Hizo la policía investigaciones en las curtidurías de Gentil en los suburbios de París, y se descubrió que un hombre de alta posición en una de ellas había estado hacía poco en la casa de un banquero parisiense. Fue conducido ante las damas, las que lo reconocieron inmediatamente, y no tuvo más remedio que confesar. Ved cuánto vale notar ciertos pormenores y signos, juntarlos, y conocer su significado.

Un lobo tiene buenos oídos

En la guerra Sudafricana, estando yo en un campamento al pie de una montaña, lejos, arriba en los riscos, oí el grito de alarma de un mandril.

Había centenares de hombres en el campamento: pero creo que muchos de ellos no oyeron el grito, y si lo oyeron no le dieron importancia. Pero para un Scout significaba mucho: ¿por qué de repente se había de alarmar un mono allá arriba en las rocas, y había de lanzar una llamada de alarma a sus amigos?

Saqué mis gemelos e inspeccioné con ellos cuidadosamente la montaiia. Pronto descubrí las cabezas de dos o tres hombres entre las rocas. Como tenían buen cuidado de conservar sus cuerpos escondidos, advertí que se trataba de espías boeros que nos observaban. Así, pues, secretamente envié dos grupos de hombres que subieran por el lado opuesto de la montaña y llegaran por detrás para capturarlos.

Así lo hicieron, resultando justas mis sospechas: eran Scouts del enemigo que espiaban nuestros movimientos y que con los suyos habían alarmado a los monos.

Un periódico de arena

Salgamos a dar un paseo por el campo y veréis qué nos dice. ¡Hola! ¿Qué es esto? El Señorito Gorrión ha andado en el suelo. ¿Cómo lo sabéis? Pues bien, los pájaros pequeños que viven en los árboles, generalmente brincan con las dos puntas juntas. Las aves más grandes o aquellas que viven al ras del suelo, tales como faisanes, gallinas y pavos reales, caminan generalmente moviendo primero una pata y luego la otra.

¿Qué es esto?



Las gallinas caminan moviendo primero una pata, luego la otra.

El Señorito Gorrión se ha detenido para emprender batalla con un pedazo de pan que se ha robado. En seguida se ha ido dando brincos llevándoselo en el pico. pues era bastante grande el pedazo de pan a juzgar por la huella que dejó, y como nada de él ha quedado sobre la arena y no se lo puede haber comido todo, seguramente se lo ha llevado consigo.

¡Sí, ved! Allí hay migajas de pan sobre el piso y algunas huellas que llegan hasta ese lugar.

Pero ¿qué es lo que vemos cruzando la huella del gorrión? Nada menos que la del Hermano Conejo que ha venido a dar un paseo.

Y más lejos, donde se encuentra el pedazo de pan, se acaban de pronto las huellas del gorrión; éste ha volado.

¿Sería que lo espantó el Hermano Conejo? No; sus huellas se hallan sobre las que dejó el Hermano Conejo, lo que demuestra que él pasó por allí algún tiempo después de haberlo hecho el Hermano Conejo.

Además de que, si el pan hubiera sido dejado allí antes de que hubiera venido el Hermano Conejo, le habría dado un mordisco. ¿No pensáis vosotros lo mismo?

Mas, ¿por qué el Señorito Gorrión suspendería el paseo, abandonaría su pan y volaría?

Ah! Ya lo veo; hay algunas otras huellas. ¿Quién es el que camina con tanto cuidado que las huellas de sus patas traseras casi coinciden con sus delanteras, y que en vez de dejar las cuatro huellas de sus patas en la arena, sólo deja dos? ¡Ah! ¡Es la Señora Gata! Ella ha venido también de caza, pues sus huellas se juntan cada vez más conforme se acerca al Señorito Gorrión, y los movimientos nerviosos de su cola han barrido aquí y allí la arena.



Las aves que viven en el agua andan sobre sus grandes patas planas, con los pulgares hacia adentro, como la vieja Mamá Pata Plana o como el Pato Amarillo

¿Pero cuál es el significado de este cambio tan rápido? Ahora brinca apoyando sus largas patas traseras, cae, da media vuelta a la derecha para dar un nuevo salto y caminar de prisa hacia la izquierda. Todo esto Porque el viejo perro Pifas va tras de ella. Allá se ven las huellas que ha dejado en su carrera, impresas profundamente en la arena. al arrojar ésta hacia atrás en sus violentos saltos conforme corre detrás de la gata.

¡Y lo enojado que se ha puesto el señor Giles, su dueño! Allí se puede ver dónde detuvo su paseo para llamar a Pifas. ¡Oh! Sí; aquí le arrojó su bastón a Pifas y el pobre perro lo regresó humildemente a su amo (Como vosotros veis, las huellas del señor Giles no van hacia donde cayó el bastón y en cambio las del perro sí van allí y regresan hasta donde se detienen las del señor Giles: además, el bastón ya no está sobre la arena).



El señor Giles ha regresado a su casa marcando huellas profundas con su bastón en la arena, con Pifas corriendo tras él; la Señora Gata se ha retirado con la cola en alto; el Señorito Gorrión está chirriando a un lado de la chimenea y el Hermano Conejo está sano y salvo en su seca madriguera.

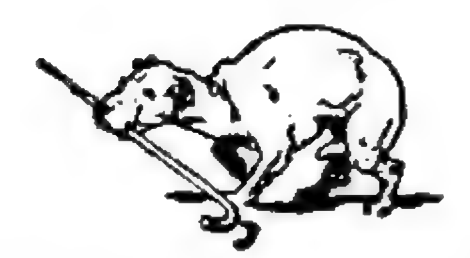
Así terminan las noticias del día.



El Viejo Pifas, el perro, corretea a la Señora Gata.



El Señor Giles está muy enojado con Pifas.



El pobre Pifas regresa humIllándose a su amo, trayendo el bastón entre los dientes.

Lectura de una pista

Zadig era un magnífico Scout persa. Un día, uno de los mejores caballos del rey se escapó y no lo podían encontrar. Zadig andaba paseando por el bosque cuando algunos de los sirvientes reales se le acercaron a preguntarle sobre el caballo desaparecido, y él contestó:

-¿Me preguntáis por un caballo de raza. tordillo, de metro y medio de altura, con una cola de un metro de largo, que lleva freno con copas de oro, herraduras de plata y que, además, es cojo de la pata izquierda delantera?

-Sí, ¿dónde está?

-No sé. yo no lo he visto.

Le arrestaron inmediatamente creyendo que se lo había robado. Por la tarde encontraron al caballo y lo llevaron a la cuadra real entonces volvieron a interrogar a Zadig, quien explicó de esta manera.

-En una vereda del bosque vi unas huellas de herradura de caballo que mostraban que éste iba al trote cuando pasó por allí; la pata izquierda delantera daba pasos más cortos que la otra, de lo cual deduje que era cojo; las huellas eran pequeñas, lo que indica que el caballo es de raza y costoso. Había polvo en los arbustos de ambos lados de la vereda, sacudido de cuando en cuando por la cola del caballo a uno y otro lado: la vereda tenía dos metros de ancho, por lo tanto, la cola del caballo debía tener un metro de largo.

"En un lugar había un árbol encorvado sobre la vereda que tenía justamente metro y medio de altura. Al pasar debajo de él el caballo lo había tocado con su lomo dejando en él dos o tres de sus cerdas; por ellas puede ver que era tordillo y de metro y medio de altura."

"Al caminar, había dado con una de sus pezuñas contra una piedra, dejando una astilla de plata en el lugar. y de igual manera se había detenido más adelante a comer un poco de pasto junto a una piedra, contra la que se había frotado, dejando algunos granos de oro, lo que demostraba que llevaba freno con tazas de oro".

De esta manera leen los Scouts sus informes; pero esto significa que llevan los ojos abiertos y no permiten que ningún signo, por pequeño que sea, se les escape. Sin embargo, pasará mucho tiempo antes de que vosotros podáis hacer lo mismo.

Animales domésticos

Os ayudará para el estudio y conocimiento de los animales y de las aves el tener alguno domesticado, aunque sea muy pequeño, para comenzar, tal como una rata blanca o un conejillo de Indias. Pero antes, por supuesto. cosultadlo con vuestras mamás. Uno de los artículos de la Ley Scout dice: "El Scout ve en la Naturaleza la obra de Dios: protege a los animales y a las plantas"; por tanto hay que prepararos para que cuando seáis buenos con los animales que vosotros encontréis. Si tenéis un animal doméstico, podéis hacer mucho por él; por ejemplo, darle de comer con puntualidad (a vosotros os gusta que os den de comer a la hora. ¿no es verdad?): lo conservaréis limpio: también conservaréis limpio el lugar que le tengáis destinado, y así sucesivamente.



Así como a vosotros, a este perro le gusta comer también con puntualidad.

Juegos y Prácticas

He aquí algunos juegos y prácticas para aguzar los sentidos.

EN EL ESTANQUE. Los Lobatos forman un círculo alrededor del Viejo Lobo inmediatamente después de una línea pintada con tiza. Cuando el Viejo Lobo da la orden: "al estanque". todos brincan hacia dentro. A la orden: "afuera", todos saltan para fuera. Si cuando se hallan dentro, la orden de "adentro" se da, ninguno debe moverse de su sitio, así como tampoco debe moverse si cuando están fuera se da la orden de "afuera". Ordenes tales como "en el estanque" y "en la orilla", no deberán ser atendidas, pues son solamente trampas para coger a los descuidados. El Lobato que tenga el menor número de errores es el que gana.

FULANO DICE. Los Lobatos forman un círculo y el Viejo Lobo da varias órdenes; pero ninguna deberá ser obedecida si no principia con la frase Fulano Dice. Los Lobatos pierden una vida por cada error que cometen.

TOCAR FIERRO. Durante cualquier juego el Viejo Lobo dice: "tocar fierro, tocar madera, tocar alguna cosa amarilla", etc., y, en seguida, todos los Lobatos corren a hacer lo que se les ha ordenado. El último en hacerlo pierde un punto.

¿QUÉ ES? (GUSTO). Todos los Lobatos que participan en este juego tiene los ojos vendados; a cada uno se la da a gustar cierto número de sabores bien conocidos. El Lobato que reconoce el mayor número de éstos, gana. He aquí un número de cosas con sabores penetrantes: queso pimienta. cebolla, etc.

¿QUÉ ES? (OLFATO). Se coloca cierto número de bolsas de papel en fila, distantes unas de otras sesenta centímetros; cada una de ellas contiene un artículo diferente de olor penetrante, tales como café, tabaco, cebollas, queso, hojas de rosas y cáscaras de naranja. Se dan cinco segundos a cada Lobato para que las huela. Cuando las ha olido todas escribe en un papel lo que cada una contiene en el orden en que se las han presentado o dice en secreto al Viejo Lobo.

¿QUÉ ES? (TACTO). Todos los Lobatos que participan en este juego tienen los ojos vendados y se les da a tocar un cierto número de sacos de papel que contengan objetos tales como arroz, trozos de azúcar y té, etc.
El Lobato que nombra correctamente el mayor número de objetos, gana.

¿QUÉ ES? (OÍDO). Los Lobatos que tengan parte en este juego deberán estar con los ojos vendados. El Viejo Lobo hace cierto número de ruidos tales como poner aire a una llanta de bicicleta, cerrar una puerta, arrastrar una silla sobre el suelo. El Lobato que adivina el mayor número, gana.

ACECHAR. Un Lobato se sienta, con los ojos vendados, en el centro de un círculo. A una señal convenida del Viejo Lobo, un Lobato de los del círculo se acerca cautelosamente y toca al que está en el centro. Si tiene buen éxito, substituye al que está allí. Si el Lobato que está en el centro lo oye y lo señala antes de ser tocado tiene éste que regresar a su lugar en el círculo.

DIBUJAR UNA CARA. Los jugadores se formarán en un círculo. El Viejo Lobo dibuja una cara en el aire: Primero señala el contorno (un círculo en el sentido de las manecillas de un reloj; después el ojo derecho; luego el izquierdo; en seguida. la nariz, hacia el índice de la mano izquierda. Los Lobatos tratan de hacer lo mismo en el orden dicho y de igual manera.

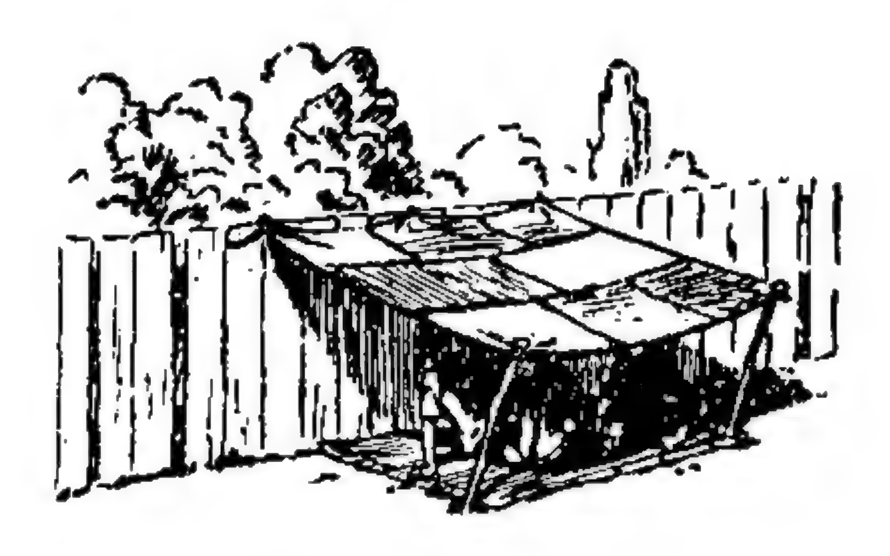
TRAMPAS DE OBSERVACIONES. Llevad a la Manada a dar un paseo por la ciudad o por el campo, fijando de antemano determinado número de puntos para ciertos objetos que podrán ver en el camino. Por ejemplo:

Un caballo cojo......................	8 puntos;
una urraca...........................	3 puntos;
una parvada de siete aves.......	3 puntos;
una piedra en forma de huevo...	3 puntos;
un roble................................	1 punto;
un vestido rojo.......................	1 punto;
una estatua...........................	1 punto;

y así sucesivamente.

Cada muchacho, al ver un objeto de los que han sido marcados, lo anuncia al Viejo Lobo en secreto y éste le marca los puntos junto a su nombre.

Al final del paseo se suman los puntos y se ve quién ha ganado.



OCTAVA DENTELLADA

Accidente en el Niágara

CUANDO VISITE EL CANADÁ, hace algunos años, ocurrió una escena terrible en las Cataratas del Niágara. Era la mitad del invierno. Tres personas, un hombre, su esposa y un joven de diecisiete años, cruzaban a pie un puente que el hielo había formado sobre la corriente del río, cuando de repente el hielo comenzó a ceder y se rompió en parte.

El hombre y su esposa se encontraron de pronto sobre un bloque de hielo que flotaba y se alejaba lentamente de la parte principal, en tanto que el muchacho estaba sobre otro.

Alrededor de ellos el agua estaba cubierta con bloques de hielo que giraban y se golpeaban unos contra otros, de tal manera, que era imposible nadar y tampoco hubiera sido posible hacer llegar hasta ellos un bote en caso de que ahí hubiera existido alguno. Así, pues, se hallaban los tres a merced de la corriente, mansa en ese lugar, pero que lenta y seguramente los llevaba río abajo hacia los terribles rápidos, distantes de allí kilómetro y medio.

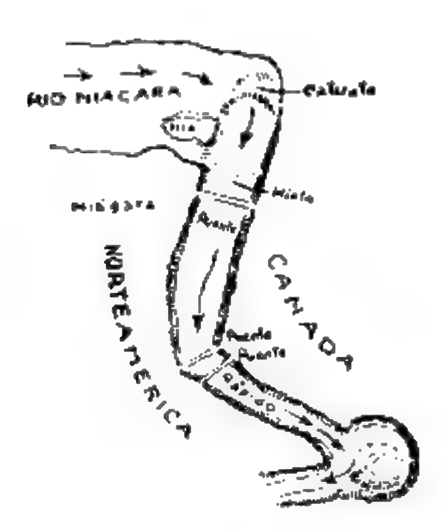
La multitud que estaba en la ribera veía el peligro en que aquellos se hallaban, y aunque se reunió por miles, ninguno parecía encontrar el modo de salvarles. La corriente debería hacerlos pasar debajo de dos puentes que cruzaban el río antes de los rápidos.

Flotaron los pobres náufragos en aquella dirección durante una hora. En los puentes, que se alzaban cincuenta metros sobre el agua, habían sido puestas cuerdas, las que dejaron caer para que se colgaran al paso esas otras personas.

Al pasar por allí, el muchacho pudo asirse a una de las cuerdas y manos bondadosas procedieron a levantarlo; pero cuando ya estaba a alguna altura, el pobre muchacho no pudo sostenerse por más tiempo y cayó en la corriente helada, para no ser visto más.

El hombre del otro témpano también pudo coger una cuerda, la que trató de amarrar alrededor de su mujer que se desmayaba, a fin de que por lo menos ella pudiera ser salvada; pero la corriente en ese lugar era muy fuerte y sus manos estaban entumecidas, por lo que no pudo anudar la

cuerda, se le escapó ésta de las manos y unos segundos más tarde él y su esposa terminaron sus penas en aquellas turbulentas aguas que forman los rápidos.



Lo que un Scout pudo haber hecho

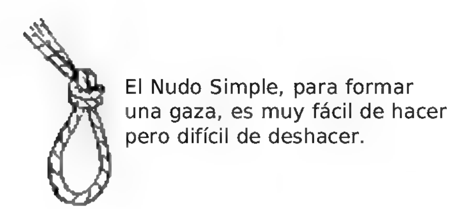
Es fácil mostrarse inteligente después que un hecho ha ocurrido; pero este desastre merece meditarse. ¿Qué habríais hecho vosotros si os hubierais hallado allí? Porque es el deber de un Lobato pensar en un plan y ponerlo en práctica en ocasiones como ésta.

Un jefe de Tropa canadiense me contó que él viajaba a bordo de un tren poco después del accidente y escuchó el relato de otro pasajero. No sabían que él tenía conexión con los Scouts y uno de ellos dijo: bien, yo creo que si ahí hubiera habido un Scout habría encontrado la manera de salvar a estas pobres personas. Ya veis vosotros lo que la gente espera de los Scouts. Lo único que hay que hacer, pues, es estar listos para llevar al cabo aquello que se espera de vosotros.

Pero como es útil e interesante saber lo que se podría haber hecho, en semejante trance, de manera que si un caso semejante se repitiera, y vosotros lo presenciarais, estuvierais en condiciones de saber qué hacer, he dibujado un mapa para demostrar la posición en que se hallaban los náufragos.

El uso de los nudos

Una cosa hay que notar en este accidente, y es el valor que tiene el saber hacer nudos, cosa que ningún Scout ignora. La gente piensa con frecuencia: ¿qué ventaja se obtiene de aprender cosas tan sencillas? Pues en aquel caso, si se hubiera tenido este conocimiento podrían haberse salvado tres vidas.



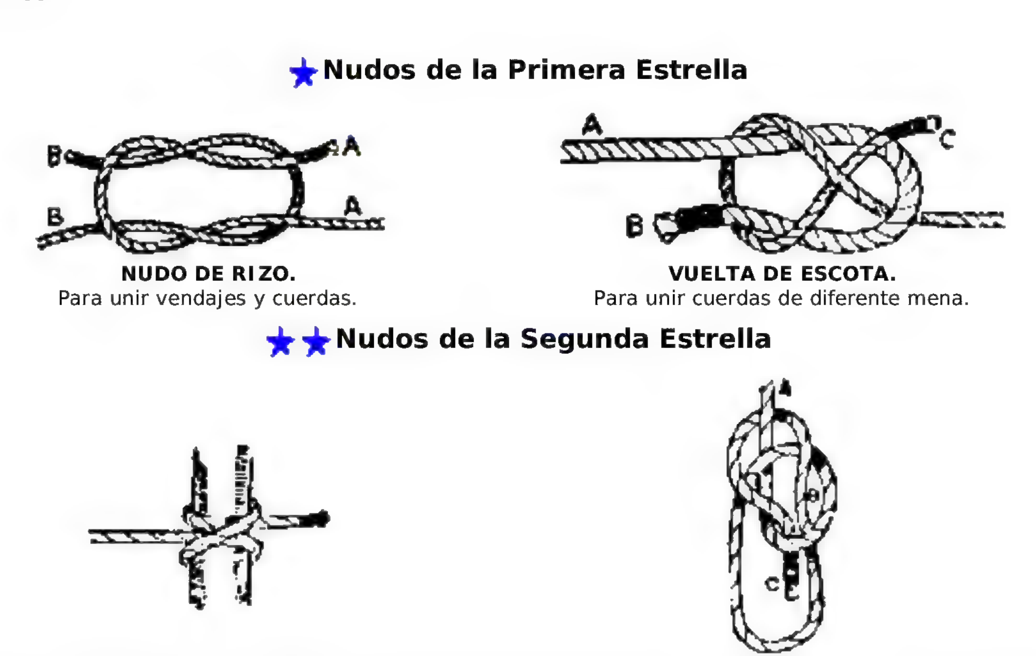
El Nudo Simple, para formar una gaza, es muy fácil de hacer pero difícil de deshacer.

Cuando las cuerdas fueron bajadas de los puentes debieron tener una o dos lazadas en los extremos para que las personas que se trataba de salvar pudieran ponérselas alrededor o pasar sus piernas y sus brazos por ellas. Las cuerdas usadas no tenían lazada alguna y los náufragos no

sabían cómo hacer esta clase de nudos, y por ello no fueron capaces de salvarse a sí mismos.

Todo Lobato debe saber hacer nudos de manera apropiada.

Los muchachos, ordinariamente. son muy tomes para hacer nudos. Sólo logran hacer una maraña que después jamás podrán desbaratar pero que, sujeta a un esfuerzo, se desbarata en el preciso momento en que se desea que sirva. Esto nunca pasa a un marinero o a un constructor de puentes.



Nudos de la Primera Estrella

NUDO DE RIZO.
Para unir vendajes y cuerdas.

VUELTA DE ESCOTA.
Para unir cuerdas de diferente mena.

Nudos de la Segunda Estrella

NUDO DE BASTRINQUE.
Para sujetar el extremo de una cuerda a un mástil.

AS DE GUíA SIMPLE.
Forma una gaza que no se corre. Sirve para prestar auxilio.

Los nudos son fáciles de aprender y tan luego como vosotros los aprendáis podréis fácilmente enseñar a otras personas.

Para obtener vuestra Primera Estrella, tenéis que aprender dos de los nudos más útiles: el Nudo de Rizo y el Vuelta de Escota. Para vuestra Segunda Estrella necesitáis saber otros dos nudos muy importantes: el de Ballestrinque y el As de Guía simple. Usad reata o cuerda -nunca cordón- para aprender, y tan luego como os creáis listos tratad de hacer los nudos a oscuras o con los ojos vendados. Entonces probablemente os daréis cuenta de que no estáis tan aptos como os creíais.

Pero recordad que no siempre tendréis luz del día en el momento en que os sea necesario atar un nudo. Vuestra tienda puede haber sido echada abajo por el aire durante la noche, vuestro caballo puede haberse soltado y vuestra vela puede requerir el reajuste de sus rizos; habrá muchas ocasiones en que tengáis que anudar cuerdas en la obscuridad y, entonces, os sentiréis satisfechos de haber aprendido a hacerlo de antemano.

Es difícil seguir en un libro la descripción de un nudo si nunca se ha intentado hacerlo; por tanto, recurrid a Akela o a vuestro Seisenero para que os digan cómo se hace.

Natación

La natación no forma parte de la prueba de Primera Estrella, pero es algo muy útil de aprender y mientras más temprano lo aprendáis, mejor. Cuando tratéis de pasar vuestra prueba para ser

Scout de Primera Clase, tendréis que pasar una prueba de natación, de la que solamente os podrán eximir por enfermedad.

El Práctico

¿Sabéis vosotros lo que es un práctico?

Pues bien, es un hombre que se gana la vida actuando como piloto en los vapores que se acercan a las costas.

El piloto ordinario es un hombre de vasta cultura que ha pasado exámenes rigurosos antes que se le permita actuar como piloto. Todo barco que se acerca a la costa tiene que servirse de un piloto para que lo guíe entre las rocas y los bancos de arena.

Pero el práctico es un hombre que se ha adiestrado para sortear los peligros de la costa, que navega en su propio barco de vela en toda ocasión, sobre todo el mal tiempo, con neblinas y borrascas, cuando los verdaderos pilotos suelen no encontrar los barcos que realmente los necesitan.



El Práctico es un hombre rico en recursos

El práctico se acerca a las naves que no pueden pagar un piloto de verdad y les ofrecen sus servicios por una paga insignificante, guiándolos hasta el puerto.

Tan pronto como un barco se halla en peligro en los bancos de arena o en las rocas, él se hace presente. Es como el cuervo que en cuanto hay un animal muerto en el campo, aparece sin que se sepa de dónde viene.

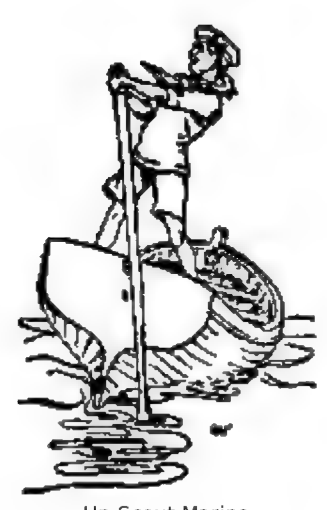
El práctico está listo para ayudar a rescatar la carga de un barco y obtener una buena recompensa; se le podría llamar también en ayuda de los náufragos si no fuera porque él hace cuanto puede para salvarlos antes del naufragio. Se han dado multitud de casos de salvamentos heroicos hechos por prácticos.

El práctico tiene, por tanto, que ser un valiente y avispado marinero para conservarse a salvo en una pequeña embarcación, en lo peor de las tormentas; generalmente empapado y con frío; sin alimento apropiado y sin haber dormido lo suficiente; conocedor del mar decímetro a decímetro aun durante la neblina, cuando no hay nada que lo pueda guiar; trabajar rudamente para ganarse la vida, y estar siempre listo para ayudar a aquel que se encuentra en peligro, aun a costa de su vida. Es el verdadero Scout Marino.

Pescadores

Otro tipo fino de Scout Marino es el pescador de alta mar. Se pasa la vida navegando en velero hasta los lugares de pesca, muy adentro de los indómitos mares. Su vida es fría y dura y está en constante peligro por lo pequeño de su embarcación.

Pero es precisamente esta vida dura y áspera la que hace de esos pescadores gente de confianza. Son muy diferentes de esos tipos propios de la ciudad, de caras pálidas, que fuman cigarrillos, que nunca tienen que enfrentarse con los peligros y las dificultades, como no sean las que


Un Scout Marino

se les pueden presentar en un viaje en tranvía o en ómnibus.

Estos prácticos y pescadores de mar que desempeñan su trabajo en secreto durante el tiempo de paz, fueron de gran utilidad a nuestra flota durante la guerra limpiando el mar de minas. Esas minas eran bombas flotantes, de hierro, diseminadas en el mar por el enemigo para volar los barcos; pero los caza-minas hicieron su peligroso trabajo con destreza, recogiendo cientos de ellas y salvando así los barcos.

Marinos

También existen los marinos de las tripulaciones de miles de barcos mercantes y de pasajeros que navegan de los mares de vuestro país a todos los puntos del orbe. No vemos a muchos de ellos en nuestras calles, pero sabemos lo que hacen por las notas de los periódicos.

Hay naufragios e incendios en alta mar, choques y hundimientos; mas en la mayoría de estas catástrofes se dan casos de valor heroico y disciplina admirable, por parte de los marinos.

Los miembros de nuestra marina que vemos alguna vez por las calles son excepcionales en su raza: fuertes y sanos, capaces de prestar ayuda en cualquier ocasión en que sean requeridos para ello.

Su sangre fría y disciplina son bien conocidas: pero ¿no creéis vosotros que se necesita doble serenidad para ir al fondo de esos barcos de guerra, de acero, en medio del mar, durante una batalla?

Ahí los tenéis cumpliendo con su deber bajo el puente de acero, en la bodega de las municiones y atendiendo a las turbinas y poniendo carbón en las calderas, encerrados como ratas en una trampa, mientras arriba el resto de sus hermanos disparan los cañones y están alertas a lo que sucede en su alrededor.

Jugando el juego

Recuerdo que cuando Lord Beresfort me llevó a su barco y bajamos a las cámaras de fondo donde las puertas, a prueba de agua, conservan aprisionados a los hombres, sin que puedan escapar en caso de irse a pique el barco, me decía: "He aquí a los hombres verdaderamente valientes; los que desempeñan su trabajo sin ser vistos; los que no participan ni del honor ni de la gloria, pero que, sin embargo. son indispensables, pues sin ellos no marcharía el barco y no se ganaría la batalla."

Como estos hombres desearíamos que fueran todos los hombres del país. Que cumplieran con su deber en el puesto que les corresponde, sin desear ser vistos ni ser notados, sino haciéndolo por el cumplimiento mismo del deber, y no por la gloria que de ello pueda resultarles.



Así como hacen los bomberos, permanezcan en sus puestos cuando el prójimo necesite ayuda.

Sabía yo jugar fútbol en la escuela, y por mucho tiempo fui el guardameta. Me sentía como esos fogoneros navales; hubiera deseado ocupar puestos en que estuviera jugando todo el tiempo; estar constantemente en posesión de la pelota; correr de un lado para otro entre los aplausos de los espectadores, en vez de estar confinado en la meta en la que tenía que permanecer solo y entumecido de frío, sin ser notado por nadie.
Sin embargo, cuando el enemigo llega hasta la línea, después de haber pasado al último defensa, entonces el éxito o el fracaso de la contienda dependen exclusivamente de aquel que ha permanecido en su puesto sin ser visto, es decir, del guardameta.

Lobatos, jamás olvidéis esto. Cumplid con vuestro deber aun cuando no tengáis ningún aliciente, aun cuando nadie se dé cuenta de ello. Tal cosa significa practicar el juego, no para vuestra gloría y entretenimiento, sino para que ganen los vuestros.



Jack Cornwell era un niño, pero demostró en la batalla de Jutlandia que podía ocupar el puesto de un hombre.

Jack Cornwell, V.C.

Cientos de vuestros hermanos Scouts sirvieron a bordo de la gran flota, y en el escuadrón de cruceros de batalla durante la gran guerra; los almirantes y los oficiales de sus barcos me han escrito diciéndome cuán grande era su disciplina y cuán grande, también, el espíritu que los animaba.

Algunos oficiales me han dicho que prefieren a los que han sido Scouts, que a otros que han salido de los barcos de adiestramiento de la marina, pues a los primeros se les puede confiar el trabajo, sin tener necesidad de estarlos vigilando para que no pierdan el tiempo. En los Scouts se puede confiar que cumplen con su deber, sin importarles lo que esto les cueste, a uno de ellos le costó la vida. Su nombre es Jack Cornwell.

Cumplía con su deber como encargado de uno de los cañones del barco "Chester", durante la gran batalla de Jutlandia, en junio de 1916. Los encargados de ese cañón fueron todos muertos, menos dos. Cualquier hombre en aquellas circunstancias habría abandonado su puesto y buscado refugio, ya que le sería imposible atender el cañón él solo; sin embargo Cornwell a pesar de esta mal herido, se quedó allí por si acaso se le necesitaba.

Se mantuvo en su puesto no obstante el dolor que le causaban las heridas y lo que sufría viendo a sus camaradas muertos y moribundos a su alrededor. Más tarde murió él también a consecuencia de sus heridas, pero había cumplido noblemente con su deber y demostrado que un Scout permanece en su puesto aun cuando esto le acarree la muerte.

Los Lobatos no son demasiado jóvenes para poder ser héroes. Muy a menudo los periódicos nos dan noticia de verdaderos ejemplos de heroísmo llevados al cabo por Scouts de nuestro país y del mundo entero.

La Cueva de los Lobatos

En una ocasión me introduje en la cueva de unos lobos para darme cuenta del lugar donde vivían. Era ésta una cueva de techo bajo colocada en la parte inferior de una roca, en un banco de tierra seca. El agujero era en parte natural. y en parte había sido escarbado por los lobos.

En la parte de adentro los lobos estaban perfectamente guarecidos del mal tiempo, y a la vez que no podían ser vistos, estaban también protegidos contra los ataques de los animales más grandes, ya que la entrada era tan baja que ellos tenían que arrastrarse por el suelo para entrar.

No difería ésta mucho de la cueva de los lobos descrita en "El Libro de las Tierras Vírgenes", donde Shere Khan trató de coger a Mowgli después de que los lobos se lo habían quitado.

Los lobos y Mowgli estaban a salvo dentro de la cueva, ya que la entrada era demasiado baja para que el señor tigre pudiera introducirse por ella, y así, lo único que él podía hacer era verlos con enojo desde afuera.

En la cueva de los lobos que yo examiné, había en el fondo una roca que sobresalía, y detrás de ella encontré una segunda cueva más pequeña que había sido excavada, evidentemente por los lobos más pequeños, los que de esa manera se habían construido su propia casa.

He ahí un ejemplo para vosotros, Lobatos. Vosotros debéis ser capaces de construiros casas adecuadas y secas en los llanos, o en los montes. Hay más placer en construirse uno mismo un refugio que en comprar algo ya hecho.

Podéis principiar por construiros un albergue en vuestro propio jardín.

Cómo construir una Cueva

El refugio que hayáis de construiros dependerá de los materiales de que dispongáis.

Uno muy sencillo se puede construir con sacos viejos, cosiendo unos a otros con cordones en forma de sábana. Si entones amarráis firmemente a la pared o a la acera una de sus orillas y sostenéis la obra con dos bastones o palos, obtendréis una magnífica cueva donde meteros cuando el sol esté muy caliente, y donde podréis jugar toda clase de juegos. También es fácil decorarla con pinturas a colores de lobos y otros animales silvestres, pintados sobre los mismos sacos. No os sería de

utilidad para pasar la noche, ya que no evitaría la lluvia; pero cuando vosotros, ya mayores, seais Scouts, ya tendréis oportunidad de pasar muchas noches en el campo en carpas o tiendas de campaña y divertiros mucho con ello.

He dicho que las cuevas de los verdaderos lobos son muy cómodas para ellos; pero no para los hombres.

Las cuevas son generalmente húmedas, oscuras y llenas de tierra y, por lo tanto, no son buenas para la salud.

Los Pietiernos con frecuencia cavan casa para acampar lo que un verdadero Scout jamás hace, pues sabe que vivir en tales lugares es causa de enfermedades. Más de un Pietierno ha muerto sepultado por un derrumbe cuando trataba de cavar su cueva.

Cuevas en lugares cerrados

Espero que muchos de vosotros tengáis un rincón en la cueva general de la Manada, o, por lo menos, un pedazo de pared que de manera especial pertenezca a vuestra Seisena.

Si tenéis tal cosa, de vosotros depende que el aspecto de ella sea lo más apropiado y alegre posible. Si disponéis de un rincón, tal vez os permitan colocar, para independizarlo, biombos hechos con sacos, en los cuales hayáis pintado árboles o animales silvestres. Pensad bien cuál es la mejor manera de utilizar el área que os haya sido asignada. Podéis conseguiros colecciones de estampas de animales silvestres, y tarjetas especiales donde pintar los colores de la Seisena; además, podéis recortar de los periódicos ilustrados infinidad de cosas interesantes. En fin, hay multitud de cosas de las que os podéis servir para hacer que la Cueva de vuestra Manada se parezca a una cueva verdadera, aun cuando tengáis que recoger vuestras cosas después de cada Reunión y empacarlas para utilizarlas en la próxima. Haced que vuestro Seisenero hable con Akela sobre este asunto.



NOVENA DENTELLADA

Cómo hacerse grandes y fuertes - La sangre - Alimentos sanos
Aseo diario -Aire fresco - Ejercicios
Saltos, equilibrio de libros, salto de rana y maroma
Rodar el aro, etc. - Respirar por la nariz - Las uñas y su cuidado
Los dientes y su cuidado - Los pies - Conocer el reloj - Servicio

EN NUESTRO EJÉRCITO había un batallón de hombres muy pequeños que no eran lo suficientemente altos para un regimiento ordinario y se les llamaba Bantams. Al principio, la gente se sentía movida a reírse de ellos porque eran tan pequeños; pero pronto demostraron que en el combate eran tan buenos como cualquier otro. Un hombre pequeño puede tener gran corazón y mucho valor dentro de si.

Nuestros Ghoorkas, los pequeños guerreros de nuestro ejército indio, lo han demostrado. Estos hombres magníficos se visten de una manera tan parecida a la de los Scouts, que a primera vista se les puede tomar por uno de ellos cuya piel ha tostado el sol.



También vosotros podréis tener un gran corazón y mucho valor, a semejanza de los Bantams.

Ahí están también nuestros amigos los japoneses. Son muy pequeños, pero tan valientes y tan fuertes como los Ghoorkas, y son unos magníficos soldados.

Así, aun cuando un Lobato sea pequeño, puede ser tan intrépido y útil como un muchacho más grande, si él pone empeño en serlo.

Los japoneses se hacen fuertes teniendo mucho cuidado con lo que comen, y se conservan muy limpios, aseándose constantemente, y ejercitan su cuerpo día tras día, lo que los hace sumamente fuertes. Están siempre sonrientes y tienen buen humor, esto los ayuda a conservarse sanos.

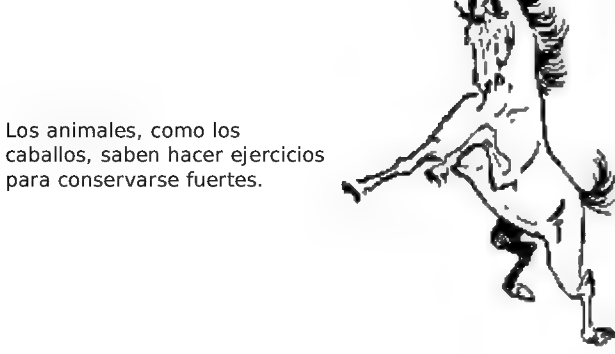
Cómo crecer

Un Lobato puede hacer lo mismo si lo desea. Estoy seguro de que todo Lobato deseará ser fuerte y sano; pero puede hacer algo más que un japonés, o un Ghoorka, puesto que puede ayudar a su crecimiento. además de hacerse fuerte.

Aquí diré algunas de las cosas que vosotros podéis hacer para ser robustos y sanos.

Sangre buena y en cantidad

Lo primero que hay que hacer es conservar la sangre que corre por vuestras venas sana y abundante. Lo que es el vapor para una máquina, es para vuestro cuerpo la sangre; le hace caminar bien o mal, de acuerdo con su vigor. Además, vuestra sangre es el alimento de vuestro cuerpo, como el agua el de las plantas: os hace crecer; si el organismo no la tiene en suficiente proporción, se conserva pequeño, endeble, y en oca-siones se marchita y muere.



Los animales, como los caballos, saben hacer ejercicios para conservarse fuertes.

¿Pero, cómo puedo yo obtener sangre buena y abundante si ésta se fabrica dentro de mí?

Alimentos sanos

Pues bien, la sangre se hace por medio de la alimentación que tomáis por la boca, y para obtenerla en abundancia, deberéis tomar alimentos que sean buenos para producir sangre, no dulce y caramelos, que. aunque saben bien, no son buenos: lo que hay que comer es carne sana, verduras y pan.

De este modo se obtiene abundante sangre; pero hay que obtenerla buena y sana y esto también lo deberéis hacer por vosotros mismos; nadie más lo puede hacer por vosotros.

Evacuar diariamente

Después de haber tomado vuestros alimentos, masticándolos bien, llegan al estómago, y la parte útil de ellos se asimila y va a la sangre, mientras que la parte inútil pasa al intestino. Si permitís que esta parte inútil permanezca dentro de vosotros demasiado tiempo -más de un día-, comienza a envenenar vuestra sangre y, por tanto, a contrarrestar el bien que el alimento sano había

proporcionado al organismo.

Por consiguiente, deberéis ser muy cuidadosos, y deshaceros de la parte inútil de vuestra comida, por lo menos una vez al día, con regularidad. Este es el secreto para conservar la salud.

★Aire nuevo y respiración profunda

Saber por qué hay que respirar por la nariz

Podéis robustecer vuestra sangre llevando a ella aire nuevo. La sangre necesita aire; por eso continuamente pasa al través de vuestros pulmones que están colocados a la mitad del cuerpo, tratando de obtener parte del aire que respiráis por la nariz. Ayudad a vuestra sangre respirando aire nuevo profundamente. No ese aire viciado que está dentro de los cuartos cerrados, sino aire fresco y nuevo en la cantidad que existe en los lugares abiertos.

Para ello deberéis echar fuera todo el que tenéis dentro, inspirando por la nariz, tanto aire cuanto sea posible contener en vuestro pecho hasta que éste y vuestras costillas se hayan ensanchado a su capacidad total. Practicad esto de cuando en cuando durante el día -cuando os encontréis al aire libre- y esto solo bastará para ayudaros a crecer y a robustecer.

Ejercicios corporales

Además de la buena comida y del aire nuevo, hay algo muy importante que vosotros tenéis que hacer con respecto a vuestra sangre, y es el ejercicio.

Como ya lo he dicho, la sangre es como el agua para la planta: nutre al cuerpo, o la parte del cuerpo que ella recorre. Tendrá siempre que llegar a todas las partes de vuestro cuerpo; pero si vosotros la ayudáis a hacer esto, lo hará mejor. Por esta razón, los corredores y los jugadores de fútbol, por el continuo ejercicio, consiguen que su sangre corra más ampliamente en sus piernas, lo cual las hace crecer en tamaño y en fuerza.

En la India hallaréis algunos nativos que llevan una mano sobre la cabeza. Hacen tal cosa como castigo por los pecados que han cometido. y prometen que tendrán su brazo en aquella postura y no volverán a usarlo. El resultado es que, por falta de ejercicio, la sangre no corre por él debidamente -la planta no es regada con propiedad- y poco a poco el brazo comienza a adelgazar hasta que se convierte en huesos cubiertos de piel, en algo inútil.

Por tanto, si vosotros queréis crecer en tamaño y fuerza ejercitad todos los miembros de vuestro cuerpo, que bien lo podéis hacer.

★★Saltar la cuerda

"Brincar la cuerda con los pies juntos 30 veces hacia delante y 30 veces hacia atrás; el Lobato mismo puede echarse la cuerda."

El muchacho que salta la cuerda echándola hacia adelante, voltea los dedos de sus pies hacia atrás, agacha los hombros y en vez de hacerse un bien, puede hacerse un mal.



Éste es el final del salto mortal, no éste.

Conseguíos una cuerda -no necesita ser una de esas maravillas costosas con cabos de madera-, pero no deberá ser demasiado delgada y ligera y ensayaos a saltar.

Si no sabéis brincar, buscad dos amigos que os echen la cuerda al principio, y usad vuestro cerebro para aprender a brincar de manera adecuada y en tiempo oportuno. Paraos derechos, con los hombros hacia abajo, y con las puntas de los pies que apenas toquen la cuerda. ¿Estáis listos? ¡Bien!. Allá va sobre vuestra cabeza. Ahora brincad con los talones juntos, los dedos de los pies hacia afuera, y al caer, doblad las rodillas ligeramente hacia fuera. Dad un pequeño brinco, entre cada brinco grande, cuando la cuerda se encuentre sobre vuestra cabeza, esto os ayudará a conservaros en equilibrio y a guardar el compás.

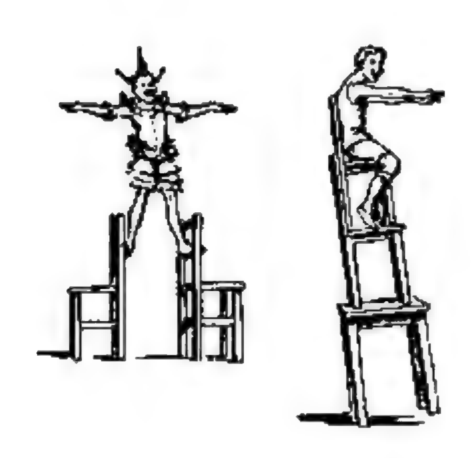
Ahora, tratad de echaros la cuerda vosotros mismos. Comenzad teniéndola enfrente y conservaos erguidos. No caigáis sobre vuestros talones como si fueseis elefantes; tratad de saltar como una cabra montaraz (si es que podéis) y no golpeéis vuestros dedos en cada brinco. Deberéis brincar treinta veces, de espalda y solos, para obtener vuestra Primera Estrella. Practicad así cuidadosamente en vuestra casa.

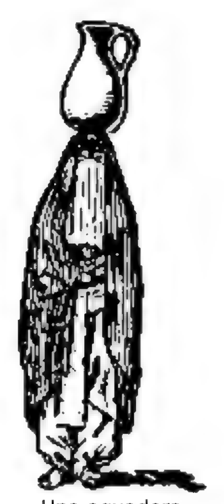
Algunos niños pensarán que brincar la cuerda es cosa de niñas; pero los Lobatos tienen más sentido común y no creen eso. Saben que los jugadores de fútbol y los boxeadores usan este ejercicio en sus prácticas.

★ Salto de rana

He observado a muchos niños cuando hacen el salto de rana. Algunos lo hacen muy bien; pero muchos otros parecen sacos de carbón que golpean sobre la espalda de un cargador, y no una persona saltando. Cuando vosotros comencéis a aprender, hacedlo sobre un muchacho de vuestra misma estatura, o un poquito más pequeño. Haced que éste se pare a escuadra con vosotros; que se incline hacia abajo y que esconda bien la cabeza (si se para con los pies separados y se coge la cabeza con ambas manos habrá menos probabilidad de que le peguen): corred hacia él poniendo ambas manos sobre su espalda para saltar, con las piernas bien abiertas; tratad de pasarlo apoyándoos lo menos que sea posible en él.

Dos buenas demostraciones
de habilidad de equilibrista





Una aguadora

Maromas

"Dar tres maromas hacia adelante y otras tres hacia atrás".

El salto de maroma consiste en rodar sobre el suelo hechos rosca con la cabeza entre los talones. Lo más importante de recordar en este ejercicio es que hay que conservar los hombros redondeados y la barba bien escondida; no os contentéis con poder rodar. Si os es posible, después de rodar poneos sobre los pies sin ayuda de las manos.

Equilibrio

"Caminar erguido y con buen paso, llevando sobre la cabeza y sin usar las manos, un objeto sólido que pese aproximadamente un kilogramo, hasta una distancia de diez metros; dar vuelta y regresar al punto departida. Puede usarse una gorra de Lobato"

Algunas personas caminan y otras se arrastran encorvadas. ¿Vosotros qué hacéis? Es fácil distinguir a los que caminan de los que se arrastran encorvados. Los que caminan lo hacen erguidos, en su paso hay cierto ritmo y en sus ojos una mirada inteligente. El que se arrastra tiene los hombros agachados, la mirada estúpida, cuando camina no se fija en las cosas que hay a su alrededor, sino solamente en el piso.

Conseguíos tres libros más o menos del tamaño de éste, y tratad de caminar llevándolos en equilibrio sobre vuestra cabeza. Si os agacháis pronto caerán los libros al suelo; pero si camináis con los hombros derechos y la barba ligeramente levantada, pronto podréis rivalizar con un muñeco de barro.

Si halláis muy difícil este ejercicio, porque tengáis cabeza de forma rara, ensayadlo llevando puesta vuestra gorra de Lobato.

Quizás hayáis visto cuadros que representan a los aguadores. Imitadlos; pero no tratando de llevar sobre la cabeza el mejor jarrón de la recámara de vuestra madre, sino con algo que no se rompa si cae al suelo.

Rodar el aro

Algunos muchachos creen que rodar un aro es una cosa muy infantil; sin embargo. enseña una porción de cosas de utilidad. Hay que conservarse sobre la punta de los pies al correr, listos para escabullirse de un lado a otro; hay que tener buena vista y que pegar al aro con ambas manos. La mejor manera de practicar este ejercicio es colocar cierto número de obstáculos en vuestro camino, y guiar vuestro aro con seguridad alrededor y en medio de ellos (sin tocar uno solo). Cuando ya podáis hacerlo así, entonces querrá decir que vuestras manos están adiestradas a obedecer a vuestro cerebro.

★**Brincar**

"Brincar en un solo pie un tramo de unos 20 metros describiendo una figura de ocho. Usar cada pie para la mitad de la distancia."

Brincar, es cuestión de práctica; tratad de brincar como un ave, nunca como un elefante. Para esto deberéis brincar sobre las puntas de los pies y no sobre los pies plano. Este ejercicio enseña a conservar el equilibrio, y, por tanto, hay que ensayarse a brincar describiendo la figura de un ocho; sobre la izquierda cuando se da para el lado contrario.

★**Lanzar una pelota**

"Lanzar la pelota, primero con la mano derecha y después con la izquierda, de tal manera que un Lobato a diez metros de distancia la atrape cuatro veces de seis tiradas. Atrapar una pelota usando una o las dos manos."

El aventar y coger una pelota es también cuestión de práctica y de tener buena vista. Practicad mucho el acto de aventar la pelota con la mano izquierda, pues probablemente encontraréis que es muy fácil hacerlo con la mano derecha.

La razón por la cual la prueba exige que se aviente con ambas manos, es porque ambas manos deberán ejercitarse igualmente, y que no se desarrolle más un lado que otro de vuestro cuerpo, como sucedería con el uso exclusivo de la derecha. Cuando tratéis de coger la pelota, poned las manos en forma de taza y cuando la pelota llegue a ellas echadlas un poquito atrás, al mismo tiempo que la tomáis en ellas fuertemente. Si extendéis las manos enteramente abiertas, la pelota rebotará contra ellas, y si las ponéis separadas, pasará entre ellas sin que la podáis coger. Fijaos en la pelota desde el momento en que sale de las manos del que la avienta, y moveos hacia el lugar a donde calculéis que va a caer. No os quedéis parados esperando que el otro haga todo el trabajo por vosotros. La prueba para la Primera Estrella es aventar la pelota primero con la mano derecha y después con la izquierda a un compañero que se encuentre a diez metros de distancia de vosotros, de tal manera, que él la coja cuatro veces en seis tiradas. En turno, vosotros deberéis coger la pelota que os sea lanzada a una distancia de diez metros, también cuatro veces en seis tiradas, con cualquier mano. Todo esto os ayudará a convertiros en hombres fuertes y sanos; pero no olvidéis las otras cosas que también os ayudarán: tomar suficientes alimentos sanos (sin comer demasiado, pues esto solamente envenenará vuestra sangre); evacuar diariamente y de una manera regular, para limpiar vuestro cuerpo de sustancias venenosas; respirar en cantidad aire limpio, haciéndolo profundamente, y conservando vuestras ventanas abiertas de tal manera que el aire se renueve constantemente en el cuarto donde vivís o dormís.

Estas cosas las tenéis que practicar vosotros mismos; nadie puede hacerlo por vosotros; depende, pues, de vosotros mismos, el haceros grandes, fuertes y sanos, o permanecer pequeños y endebles.

¿Podéis recordar ahora las cuatro cosas que tenéis que hacer?



¿Cuáles son ellas?
Alimentos sanos.
Evacuar diariamente.
Aire nuevo.
Ejercicio corporal.

Cuando tratéis de coger la pelota, poned las manos en forma de taza.

Respirar por la nariz

"Saber por qué hay que respirar por la nariz"

Habréis notado que he dicho, al hablar de la respiración, que deberéis aspirar por la nariz.

¿Por qué no por la boca? Por esta razón: vuestra garganta, en la parte de atrás de vuestra boca, es muy delicada y propensa a pescar resfríos o inflamaciones, y si respiráis por la boca, el aire pega de golpe en ella y puede causarle un resfrío; si por lo contrario, respiráis por la nariz, el aire se entibia al pasar por ella y llega a la garganta, como si dijéramos por la puerta trasera, ya muy valenciano.

Pero aun hay otra razón por la cual se deberá respirar por la nariz.

En el aire flotan unas pequeñas bestias llamadas gérmenes. Son tan pequeñas que es imposible verlas a la simple vista; pero con un potente vidrio de aumento sí se las puede ver.

Son criaturas pequeñísimas, retorcidas, sumamente peligrosas si se introducen en vuestro cuerpo, en el cual pueden causar enfermedades de diversas clases.

Si respiráis con la boca abierta, muy probablemente dejaréis pasar algunas de ellas por vuestra garganta hasta el estómago, donde pueden causar grandes daños. Si por el contrario, respiráis por la nariz, ellas serán atrapadas por la secreción que hay en vuestras fosas nasales, y volverán a ser arrojadas cuando os sonéis.

Cuando hagáis un trabajo duro, si conserváis la boca abierta, pronto se secará vuestra garganta y tendréis sed, lo que no os acontecerá si respiráis por la nariz.

Se os ha dado la boca para comer, la nariz para respirar. ¿Por qué no usarlas para lo que se os han dado? Los indios piel roja de Norteamérica enseñaban a sus niños a respirar por la nariz amarrándoles la boca de día y de noche. La razón que ellos tenían para hacer esto es que se evite el que ronquen, lo que sólo hacen las personas que duermen con la boca abierta. Y roncar en un lugar rodeado de enemigos, es algo muy peligroso para vosotros, pues fácilmente darían en el lugar donde os encontráis durmiendo, y os pueden apuñalar.

Las uñas

"Saber por qué y cómo hay que tener aseadas las manos y las uñas limpias y cortadas..."

En el ejército japonés donde, como os he dicho, los soldados son siempre muy limpios, tienen orden de lavarse las manos antes de cada comida y en ningún tiempo pueden tener sucias las uñas. Hay la creencia de que esta costumbre ha evitado muchas enfermedades entre los soldados. La razón para ello es que estos pequeños gérmenes venenosos que flotan en el aire, viven en la

suciedad y tienen muchas probabilidades de llegar a vuestras manos y esconderse en vuestras uñas, por lo tanto deberéis tener mucho cuidado de conservarlas limpias, esencialmente antes de tomar vuestros alimentos. Las uñas, tanto de los dedos de las manos como las de los pies, deberían conservarse recortadas, con tijeras, adecuadamente. Con frecuencia algunas personas sufren dolores originados por la uña del dedo gordo del pie que crece contra el dedo de al lado. La causa de esto es generalmente el dejar crecer demasiado esta uña, la cual, por la presión del zapato, se ve obligada a crecer lateralmente, introduciéndose en el dedo. Vosotros deberéis tener mucho cuidado de cortaros las uñas de los pies con frecuencia, una vez a la semana o, por lo menos, cada diez días; cortadlas a escuadra, a la orilla del dedo, no en forma curva, y con tijeras bien afiladas.

Las uñas de las manos deberéis cortarlas también una vez a la semana, para conservarlas en buen orden. Os las podéis cortar en curva, siguiendo la forma del dedo, para evitar que las esquinas se atoren y se rompan.

El comerse las uñas os perjudica sobremanera.

Los dientes

"Saber por qué y cómo hay que tener los dientes limpios"

Cierto hombre se llegó al oficial de guardia para inscribirse en el ejército, y habiéndolo examinado el oficial con respecto a su fuerza, estatura y vista, le observó después sus dientes y le dijo: "Es usted un hombre grande y fuerte; pero no puede inscribirse en el ejército, porque sus dientes son defectuosos."



El campesino fabrica un cepillo de dientes sencillo, desfibrando la punta de una vara seca de 15 centímetros de largo

Y el hombre salió de allí muy sorprendido, diciendo a sus amigos que actualmente los soldados no deberán ser buenos solamente para matar al enemigo, sino también para comérselo. La verdad es que un soldado no sirve si no puede, en caso de necesidad, masticar pan y carne duras.

Mientras una persona no mastique bien sus alimentos, al llegar éstos al estómago, la parte asimilable de ellos no saldrá para ir a la sangre, lo que ya os he dicho que es necesario para la salud; así, pues, conservad vuestros dientes sanos y fuertes.

No hay parte del cuerpo que los gérmenes venenosos ataquen más que los dientes. Se introducen en sus intersticios y los perforan, trayendo como consecuencia ese dolor tremendo que se llama dolor de muelas; y los dientes se pican y hay que sacarlos, lo que trae por consecuencia que ya no se puedan masticar los alimentos con eficacia.

Pero todo esto os lo podéis evitar si os tomáis el trabajo de limpiar vuestros dientes de manera

adecuada, cepillándolos y enjuagándolos hasta hacer salir estos gérmenes de vuestra boca.

Lo primero que hay que tener es un cepillo de dientes y pasta o polvo dental.

Lo que no hay que olvidar es usarlo todas las mañanas y todas las noches, y también, si es posible, después de la comida de medio día.

Haced guerra a estos gérmenes con el cepillo, hasta conseguir arrojarlos fuera de sus escondites, entre los dientes y detrás de ellos, y luego con buches abundantes de agua arrojadlos fuera de la boca para no darles oportunidad de que perforen y destruyan las muelas.

En las selvas vírgenes del Africa no existen las droguerías, y, sin embargo, los naturales tienen espléndidas dentaduras que conservan limpias a fuerza de cepillarse después de cada comida con cepillos hechos de pequeños trozos de madera. Toman un pequeño palo y lo golpean en una de sus puntas con un martillo hasta que queda semejante a una brocha para pintar.

Los pies

"Saber por qué y cómo hay que tener aseados los pies..."

Vuestros pies tienen más trabajo que el resto de vuestro cuerpo, además, encerrados dentro de los calcetines y los zapatos durante todo el día, necesitan ser lavados con más frecuencia.

No podréis caminar mucho si vuestros pies lo resienten. Los pies se ampollan con facilidad porque se les deja humedecer con la transpiración, la que moja, además, los calcetines; esto reblandece la piel y da lugar a que se formen ampollas y quede la carne viva.

Tal cosa puede evitarse quitándose los zapatos y dejando que los calcetines y los pies se sequen y que la piel no se reblandezca.

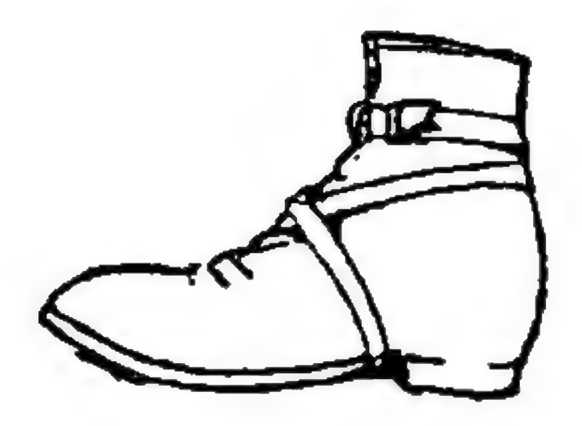
Para evitar las grietas, es bueno espolvorearse talco o grasa en los pies antes de ponerse los calcetines.

Ampollas.- Si se os ampollan los pies, deberéis poner cuidado en ello y fácilmente sanaréis; pero si os descuidáis las ampollas, la piel se desprende y se hace una herida.

He aquí el tratamiento para las ampollas. Tomad una aguja y flameadla en la llama de un cerillo para desinfectarla. Una vez que esté fría, picad con ella la ampolla por un lado y comprimid la piel contra la aguja para exprimir toda el agua que contenga la ampolla.

Botas.- Las ampollas generalmente provienen de que las botas son demasiado grandes, y los pies se juegan dentro de ellas. Hay dos medios de remediar esto.

Si amarráis vuestras botas más ajustadas a vuestros pies con una correa como ésta, evitaréis la molestia de las ampollas



Uno es usar calcetines más gruesos: o dos pares de ellos. El otro es, atar los zapatos fuertemente a los pies por medio de una correa, pasándola debajo de la suela, cruzándola arriba del empeine y después alrededor del tobillo, donde se amarra como se ve en el grabado.

No uséis tampoco botas demasiado apretadas, pues con ellas jamás podréis caminar lejos. ya que vuestros pies se inflamarán con el mucho andar, y hay que ser inteligentes para dejarles espacio suficiente para ello.

Sabiendo estas cosas y llevándolas al cabo, podéis obtener verdadero placer en vuestros paseos a pie.

> **Juego: EL CEPILLO DE DIENTES Y LOS GÉRMENES.** Se forman los Lobatos en círculo y se toman de las manos con los brazos totalmente extendidos. un Lobato, en el centro, es el cepillo de dientes, y un Lobato fuera del círculo es el germen, el objeto del juego es que el cepillo de dientes atrape al germen. Los Lobatos pueden estorbar la entrada en el círculo y la salida de él al germen, bajando sus manos y acercándose unos a otros; pero el cepillo de dientes tiene libertad de entrar en el círculo y salir de él como le parezca.

★Conocer la hora del reloj

"Decir la hora por el reloj"

En la antigüedad, cuando la mayor parte del tiempo tenía que dedicarlo el hombre a cazar, matar y comer sus alimentos, y descansar después del trabajo que esto demandaba, no tenía necesidad de saber la hora exacta del día o de la noche.

Pero ahora, que la gente tiene demasiadas cosas que hacer, es necesario saber el tiempo con segundos de precisión.

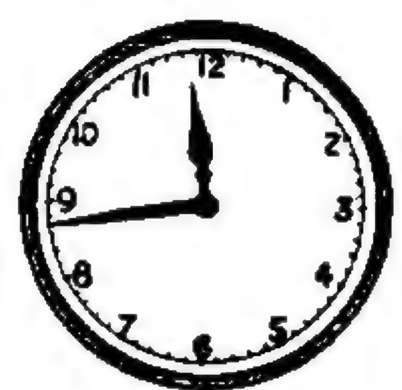
En la escuela habéis aprendido que 60 segundos hacen un minuto, 60 minutos hacen una hora y 24 horas un día y una noche.

He aquí la carátula de un reloj. Notaréis que hay en ella dos manecillas (una grande y otra pequeña), doce números y 60 líneas pequeñas.

La manecilla pequeña se mueve muy despacio sobre la carátula del reloj y cuando está señalando un número, o cerca de él, aquel número es la hora del día o de la noche (Si vosotros os fijáis en la carátula veréis que la manecilla está señalando cerca del número 12).

La manecilla grande se mueve mucho más aprisa, por que ella señala los minutos y tiene que recorrer todas esas 60 lineas pequeñas, de las doce a las doce, mientras la pequeña se mueve solamente entre dos números.

Los doce números solamente marcan las horas, pero constituiría un trabajo insoportable contar una por una las pequeñas marcas, para saber cuántos minutos han pasado, o faltan para cierta hora; por eso los relojeros las han arreglado de tal manera, que entre cada una de ellas hay cinco minutos -el número dos marca dos veces cinco minutos después de la hora, o sea, 10 minutos-; el número 8 está cuatro veces cinco minutos antes de la hora, o sea, señala que faltan 20 minutos. El tres está en la cuarta parte de los 60 minutos (tres veces cinco); el seis está a la mitad después de la hora, y el nueve un cuarto antes de la hora.



Fijaos en el reloj atentamente y notaréis que tiene dos manecillas de diferente tamaño, 12 números y 60 líneas pequeñas.

¿Podréis decirme la hora que es cuando la manecilla pequeña está entre las tres y las cuatro y la grande en las cinco? Pues 25 minutos pasadas las tres, naturalmente.

Construid vosotros mismos un modelo de reloj con manecillas que se muevan. Pronto seréis expertos, y cuando alguna ancianita que ya no puede ver bien el reloj os pregunte la hora, podréis decírsela y no tendréis que contestar "no sé".

Decirle la hora a una persona es hacerle un Servicio.

Servicio

"Haber cumplido tres meses de servicio satisfactorio como Lobato.
Estar capacitado para volver a pasar las pruebas de Parchetierno.
Poseer la Credencial al corriente".

Me imagino que vosotros tendréis Rover Scouts en vuestro Grupo (algunos ayudarán tal vez a que guardáis compostura); pues bien, su Divisa es "Servir" y ellos deben buscar todos los medios posibles para hacer un servicio, o un trabajo, para algún extraño cada día. Sin embargo, no son los Rover los únicos que tienen que servir. Los Lobatos harán Siempre lo Mejor en este sentido.

Por ello es que vosotros tenéis también que pasar tres meses sirviendo en vuestra Manada antes de recibir vuestra Primera Estrella (la mayor parte de vosotros estará más de tres meses, pues seguramente Akela querrá que conozcáis las materias muy bien, antes de daros la Estrella). Se espera de vosotros que concurráis con puntualidad a las Reuniones y que en ellas hagáis cuando podáis para ayudar al desarrollo del programa. Asistir con regularidad a las Reuniones de la Manada, no es suficiente. Vosotros tenéis que obedecer las órdenes con prontitud, tenéis que hacer cuanto podáis para ayudar a los otros Lobatos de la Manada, y que poner cuanto esté de vuestra parte para el mejor éxito de los juegos y del trabajo. Pero, sobre todo, debéis demostrar que

tratáis de hacer siempre lo mejor por cumplir con la Ley de la Manada y la Promesa, no solamente cuando estáis con la Manada, sino en todo tiempo: en la casa, en la escuela, en la calle.

Juego: LAS FLECHAS. (Se denomina así porque las preguntas representan flechas con las que se hiere a los Lobatos).

Los Lobatos se sientan en un círculo y en el centro el Jefe de Manada, quien les hace preguntas sobre nudos, la Bandera, etc. Si un muchacho yerra al contestar la primera pregunta que le ha sido hecha, dobla uno de sus brazos como si lo tuviera en cabestrillo; si yerra por segunda vez, dobla el otro; cuando yerra por tercera vez se arrodilla y a la cuarta vez se tira en el suelo como si estuviera muerto.

DÉCIMA DENTELLADA

Señalación - Segunda Estrella

YA TENÉIS UN OJO ABIERTO y estáis preparados para recibir alguna luz por el otro. Ya sois más grandes y más fuertes y podéis ser un poco más listos, por tanto, las cosas que ahora tendréis que hacer serán también un poco más difíciles. Esto os producirá mayor satisfacción cuando las hayáis aprendido y paséis vuestras pruebas, ¿no es verdad?

Señales

Hemos llegado a una materia importante. Vamos a aprender a hacer señales, materia en la que todos los Lobatos del mundo están demostrando gran habilidad. Parece que los Scouts aprenden a hacer señales dos veces más aprisa que los soldados. Las Muchachas Guías aprenden más aprisa que los Scouts y que los soldados. Es importante recordar que no solamente se debe saber cuál es el signo de cada letra, sino también hacer el signo claro y correctamente, de tal modo que la persona a la que se le envía pueda leerlo con facilidad. Por tanto, tenéis que tomar Particular empeño en cuidar la forma en que se separan las letras y la manera de poner los brazos, para que éstos queden exactamente en la posición en que deban quedar.

Más adelante encontraréis unas notas sobre señales en Semáforo y Morse, pero no se requiere que aprendáis ambas. Deberéis preguntar a Akela cuál de las dos vais a aprender, pues es preferible que la Manada aprenda una solamente.

★★Semáforo

"Conocer el alfabeto en Semáforo o Morse y ser capas de enviar y recibir despacio, palabras sencillas. Si se desea, pueden usarse banderas pequeñas para Semáforo. La prueba debe conducirse preferenteme al aire libre, y a una distancia de unos 50 metros al menos".

Antes de comenzar a aprender a enviar señales de Semáforo, se deberá pensar cuidadosamente lo que las señales significan. Significa que vosotros enviáis un mensaje a una persona que se encuentra fuera del alcance de vuestra voz.

Es muy difícil transmitir un mensaje con toda claridad, con pormenores, si no se puede hablar con la persona a quien se le envia. Así pues, vuestro trabajo consiste en enviar este mensaje con vuestras manos o con banderas en la forma más clara que os sea posible, procurando que sea fácil entenderlo a otras personas. Así, desde un princip haced cuanto podáis para que vuestros signos estén bien hechos; no penséis que porque estáis practicando podéis formar una letra de cualquier manera.

Para enviar signos es muy interesante conocer los nombres que los que hacen señales dan a las letras. Como hay muchas de ellas que son fáciles de confundir, se les dan a éstas ciertos nombres para evitar confusiones; pero son muy pocas, en realidad, las que llevan nombres especiales.

He aquí una lista de las letras con sus nombres especiales:

A.- ASNO	**J.- JUAN**	**S.- SOL**
B.- BURRO	**K.- KIOSCO**	**T.- TOS**
C.- CASA	**L.- LUIS**	**U.- UÑA**
D.- DÍA	**M.- MES**	**V.- VACA**

E.- ECO	**N.- NUCA**	**W.- WILLIAM**
F.- FEO	**O.- OSA**	**X.- XOCHIMILCO**
G.- GATO	**P.- PACO**	**Y.- YOLANDA**
H.- HOJA	**Q.- QUETA**	**Z.- ZAPATO**
I.- INES	**R.- RÍO**	

Son fáciles de aprender y las personas que no conocen de señales no entienden lo que vosotros habláis. Si por ejemplo estáis deletreando Mesa diréis: "Mes-Eco-Sol-Asno" y Pero: "Paco-Eco-Río-Osa".

Antes de preocuparnos por enviar una letra o una palabra, aprended a pararos correctamente.

1º Paraos firmemente, con los pies un poquito separados, y frente al recibidor.

2º Si usáis banderas sostendréis las astas de ellas con el índice a lo largo de la bandera y el palo a lo largo de vuestro brazo.

3º Conservad rígidos vuestros brazos; no los flexionéis, ni mováis el palo de un lado para otro.

4º Conoced bien las siete diferentes posiciones en que puede usarse una sola bandera, y haced los movimientos correctamente, con ademán vivo.

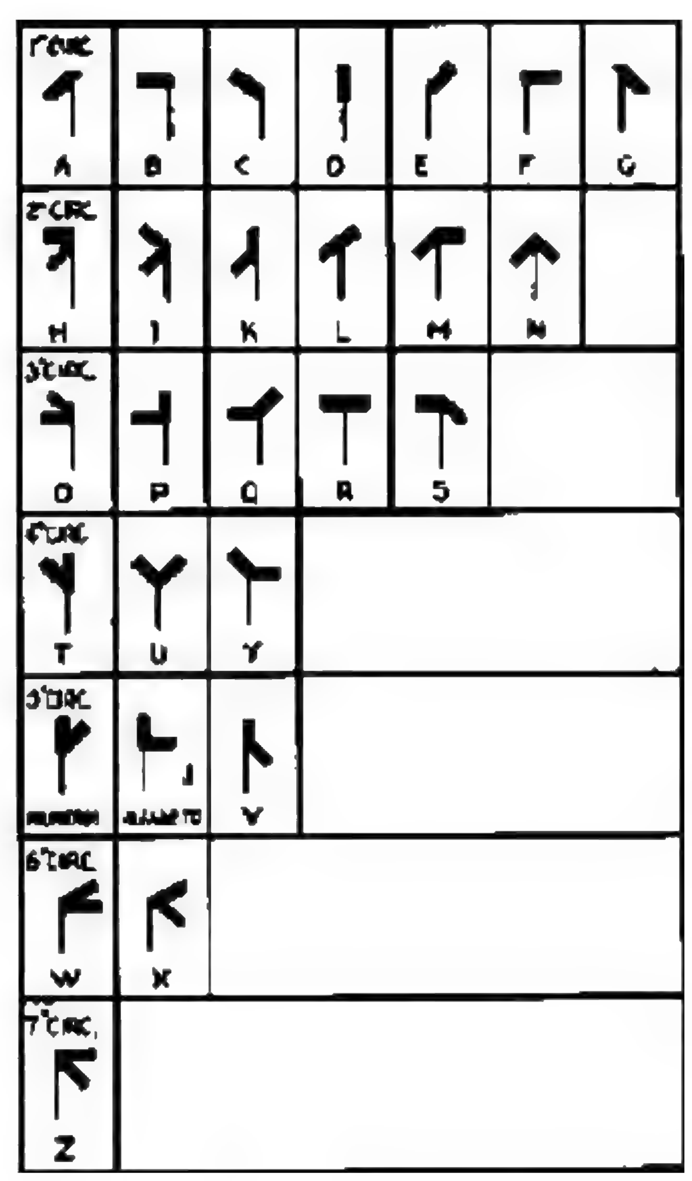
5º Al practicar los movimientos describid siempre los círculos en el mismo sentido que las manecillas del reloj.



Ahora, ya habéis aprendido a hacer señales; por tanto ha llegado el tiempo de que aprendáis el alfabeto de Semáforo. Esto significa que haréis cuanto esté de vuestra parte para lograrlo, poniendo en ello vuestros cinco sentidos.

Semáforo

El primer círculo -A a G- se hace todo con la mano derecha hasta la D (que queda sobre la cabeza) y el resto con la izquierda. Aprended a conocer estas siete letras a la perfección, una tras otra y salteadas antes de intentar formar cualquiera otra. Podéis ensayar a hacer palabras cortas con ellas, tales como aba,



daga, gala, abad, café, faca, etc.

Construídlas vosotros y haced que otro Lobato las lea, después cambiáos de manera que ellos las formen y vosotros las leáis, para que os acostumbréis a verlas de uno y otro lado. Cuando ya estéis enteramente seguros de que podéis formar estas letras, continuad.

El segundo círculo -H a N- requiere el uso de ambas manos: la derecha constantemente en la posición de la A y la izquierda cruzando vuestro pecho. Comenzad por mover el brazo izquierdo en forma de círculo, mientras el derecho permanece quieto. Así formaréis las letras H, I, K, L, M, N. Habéis notado que la J queda fuera del círculo; ya vendrá más tarde. Practicad como lo hicisteis con A-G y luego pasad adelante.

Tercer círculo -O a S-. Haced que vuestro brazo derecho permanezca en la posición de B mientras el izquierdo describe el circulo. Procederéis como sigue moviendo lentamente vuestra mano derecha (como la manecilla pequeña de un reloj) y de prisa la izquierda (como la manecilla grande). Esto es muy sencillo hasta llegar a la letra U del cuarto círculo: con la U las dificultades comienzan. Ahí hay que pensar y no continuar a ciegas, como un borrego. Después de la U, en vez de la V, como debiera ser, viene la Y (¡Sólo Dios sabe por qué!). Y con esto principia el 5º círculo siendo este signo "el signo de números" (significa que vais a trasmitir números). Luego J (que significa también signo de alfabeto); luego las letras V, W, X, Z que siguen sin dificultad y constituyen el 6º y 7º círculos. No deseo que vosotros trasmitáis números sino hasta que seáis ya Scouts; pero bien podéis aprender ahora los signos de números y de alfabeto contenidos en el 5º círculo.

Una vez que conozcáis el alfabeto y cómo se hacen las letras, lo único que os falta es la práctica. No se requiere de vosotros que trasmitáis frases largas y las enviéis a largas distancias y con velocidad, solamente se requiere que conozcáis el alfabeto realmente bien, y que leáis y trasmitáis palabras sencillas, despacio. Pero deberéis recordar que antes de mucho seréis Scouts y que entonces sí se exige mucho más de vosotros en esta materia. Por tanto, practicad siempre y haced cuanto podáis para recordar todas las letras.

Una tontería que los Lobatos hacen con frecuencia, cuando están enviando señales, y que hace imposible poder leer su mensaje, es mover continuamente sus brazos mientras piensan en la siguiente letra que van a mandar. Si vosotros acabáis de mandar la P y la siguiente letra es la L, no

movéis los brazos como si fueran molinos de viento, mientras localizáis dónde deberéis tenerlos para formar la L. Conservadlos quietos en la P. Hasta que recordéis cómo se hace la L, y entonces, con toda calma. pero en forma viva, formad esta letra. El recibidor no tomará a mal esta pausa hecha mientras pensáis; por el contrario, le será imposible saber qué quisisteis decir si conserváis en continuo movimiento vuestros brazos.

Cuando ya podáis enviar palabras recordad lo siguiente: al final de cada palabra bajad las banderas con un movimiento rápido a la posición de listo para recibir; o sea cruzadas frente a vosotros; pero no las llevéis a esa posición después de cada letra; estaos quietos y haced una pausa, por un momento, después de cada letra antes de continuar.

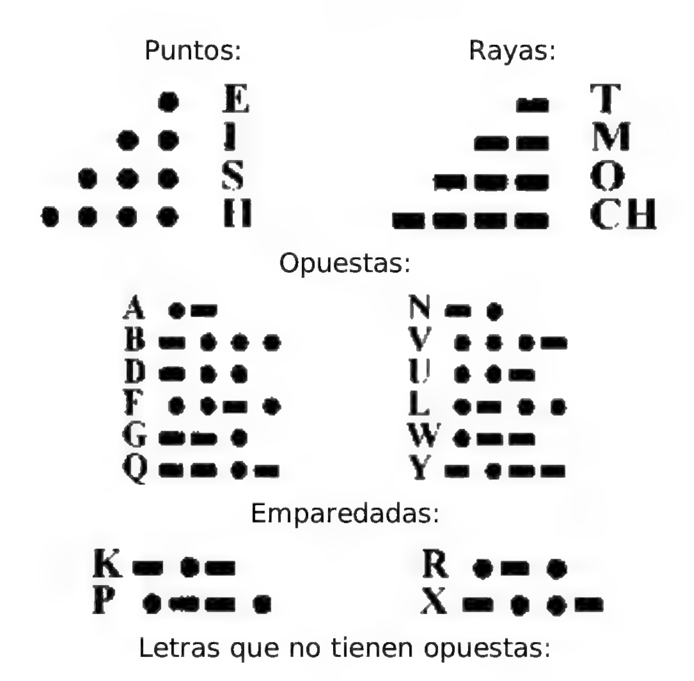


Morse

Enviar señales por medio del alfabeto Morse es un poco más difícil que por Semáforo; pero tiene muchas ventajas: por ejemplo, la de que mas tarde podréis enviar señales Morse de muy diferentes maneras: con banderas, con aparato telegráfico, con luces (heliógrafo o luz eléctrica), etc. Si vosotros tenéis facilidad para parpadear podréis comunicaros por medio del sistema de Morse con los ojos. Por tanto, al aprender el Morse, no necesitáis pensar en banderas desde un principio, como si se tratara de Semáforo. Ahora voy a explicaros, tan claro como me sea posible, el Morse: pero se requiere toda vuestra atención y gran suma de buena voluntad.

En el Morse las letras están formadas por puntos y guiones. Al escribirlos se ven como sigue: .-(A), -...(B), y así sucesivamente. Lo importante es cómo poder diferenciar un punto de una raya. Pues bien, es cuestión de hacer pausas cortas y largas. En cualquier forma que vosotros trasmitáis recordad siempre que una raya es tres veces más larga, en tiempo, que un punto. Si os fijáis en la forma en que los signos de Morse están escritos veréis esto con facilidad. He aquí un punto (.); he aquí una raya (-) tres veces más larga que un punto. Pero antes de continuar, aprended el alfabeto de Morse. Lo que hasta ahora os he dicho es solamente para grabar bien en vuestro cerebro que cualquiera que sea el sistema usado por vosotros para trasmitir, y cualquiera que sea la velocidad de la trasmisión, la línea será siempre tres veces más larga que el punto. Si olvidáis esto, nadie podrá jamás leer vuestros mensajes.

El sistema más fácil de aprender el alfabeto es el siguiente:



C -.-. J .--- X --..

Cuando podáis ya formar letras, podréis también formar palabras; recordad que al final de cada letra deberéis hacer una pausa de igual longitud que una línea. He aquí una palabra en Morse: "-.. (pausa) .. (pausa) .- (pausa)", la palabra es "Día". Continuad practicando palabras hasta que os acostumbréis bien a trasmitirlas y también a trasmitir con guiños de ojos (enviando líneas con el ojo derecho y puntos con el ojo izquierdo) o simplemente a trasmitiros palabras a vosotros mismos en el lenguaje de punto y raya cuando vayáis camino de la escuela o mientras estéis acostados. Otra cosa muy importante que hay que recordar, cualquiera que sea el sistema por el cual estáis trasmitiendo, es enviar una letra de manera continuada, desde su principio hasta su fin. Si os detenéis a la mitad, la persona que está recibiendo pensará que habéis tratado de trasmitir dos letras diferentes; por ejemplo, si trasmitís la letra C, (que se compone de -.-.) y construís la mitad (-.) y os detenéis y trasmitís luego la segunda mitad (-.) pensarán que habéis querido trasmitir dos N. (Esto, entre los telegrafistas, se llama "ligar").

Señales por sonido

Estas se hacen por medio de un silbato. Generalmente no sois vosotros los que las hacéis, sino vuestros Jefes de Manada. No hay cosa más molesta en el campo de juegos y prácticas, que un Lobato o un Scout que cree que puede tocar el silbato a su antojo. Con frecuencia esto es causa de errores y aun de confusiones. Por eso vosotros debéis saber exactamente lo que quieren decir vuestro Seisenero o vuestro Jefe de Manada cuando dan una orden con su silbato. Lo más importante de todo es conocer la señal de "Atención" para correr, y obedecerla sin importaros lo que en ese momento estéis haciendo. Consiste en un silbido largo.



Las sugerencias que acabo de enumeraros se refieren a algo que es indispensable para que paséis vuestra Prueba; mas no dejéis de enviar señales porque ya obtuvisteis vuestra Insignia, pues habéis prometido seguir "practicando". Por tanto, os doy en seguida algunas sugerencias más, y os explico algunos juegos que os ayudarán a practicar.

JUEGOS Y PRÁCTICAS

Escrituras de semáforo y de Morse. Escribid cartas a vuestros amigos, en Semáforo o en Morse, y, lo que es aun mejor, practicad trasmitiendo notas que os hayan sido escritas. El Semáforo se escribe tal como puede ser estudiado en el cuadro del Semáforo. La línea perpendicular angosta representa el Lobato y la gruesa lateral, su brazo. Así se ve una persona cuando está trasmitiendo; pero cuando sois vosotros los que trasmitís, estáis, exactamente a la inversa. He aquí una frase con signos de Semáforo. ¿Podéis leerla?

Podéis escribir el Morse como está escrito a continuación, dejando un pequeño espacio entre cada letra y una línea delgada entre cada palabra.

Un método mejor es hacer algo como esto para un punto y como esto para una línea. Unidos puntos y rayas se forman letras, la **A** se ve así y la **C** así . Entonces podréis juntar las letras con una línea pequeña y con otra más larga la palabra. Tratad de leer esta frase:

Tarjetas Scouts de Semáforo y Morse. Un buen sistema para practicar Semáforo es el de hacer y usar una colección de tarjetas. Se necesitan veinticinco pequeñas tarjetas de la mitad de una tarjeta postal; si se desea se pueden cortar éstas en dos y usarlas, aun cuando es preferible conseguir algo más duro y más resbaloso. En cada tarjeta pintad con lápiz azul o pintura el signo, en la misma forma que se enseña en este libro, para cada letra del alfabeto. Si sois olvidadizos poned en el reverso de la tarjeta la letra que representa el signo. Podéis adquirir estas tarjetas en la tienda Scout de vuestra Asociación.

Tomad el juego de tarjetas y barajadlas, y con los signos hacia arriba, podéis poner las tarjetas sobre una mesa diciendo en voz alta la letra o número que está representada. Fijaos en la prisa con que podéis pasar todas las tarjetas. Cada vez que cometáis un error, no contéis esa jugada, sino volved a barajar y comenzad de nuevo.

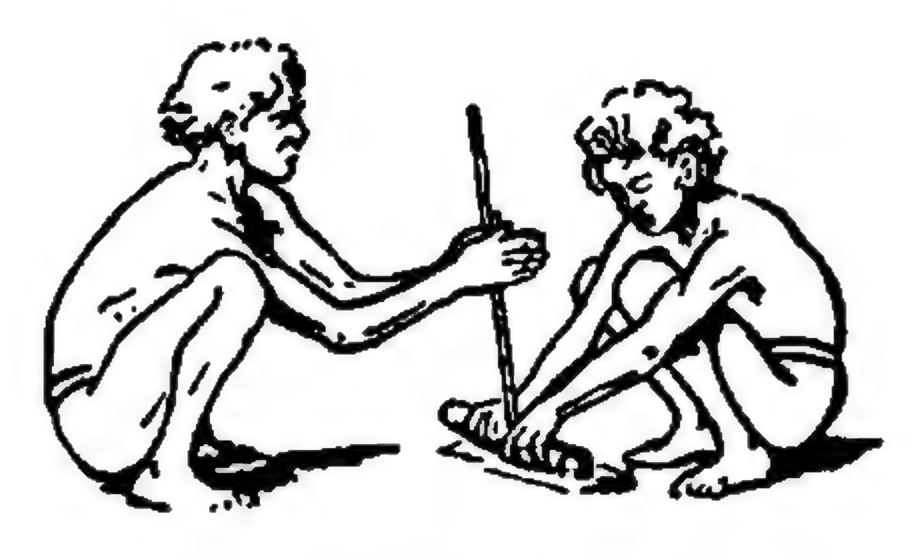
Sí conseguís hacer esto con rapidez, llegaréis a ser muy buenos en la lectura del Semáforo.

La gran ventaja de este sistema de práctica es que, al ver vosotros las cartas, las veréis exactamente, como se ve a la persona que trasmite, es decir, a la inversa de como se siente cuando se lee, y por eso se juzga difícil, pero estas tarjetas os ayudarán a vencer muy pronto esa dificultad. No practiquéis parados frente a un espejo, porque eso no os ayudará a leer. Veréis vuestra figura reflejada en el espejo, pero invertida, por ejemplo. si formáis la letra A, parecerá que el Lobato, en el espejo está haciéndola con la mano izquierda y no con la derecha y por lo que parecerá una G, en vez de una A.

Oficina postal de semáforo. Pueden jugar este juego doce Lobatos. Cada Lobato escoge una letra del alfabeto. Esta (pintada en tamaño grande con tinta sobre una tarjeta) se le prende sobre el pecho. Cada uno es colocado en un lugar en el campo abierto (la distancia a que deben quedar uno de otro la señalará el Jefe de Manada de acuerdo con la capacidad de los Lobatos). El Jefe de Manada estará de pie, en el centro de un gran semicírculo formado por sus Lobatos, para que todos los puedan ver. El ve a los Lobatos cambiándolos de lugar (como en el juego del pan y queso). Si trasmite A y P quiere decir que los Lobatos que tengan estas letras saldrán de su lugar y corriendo ocuparán uno el lugar del otro. Esto significa que todos los Lobatos deberán

conservar su vista fija en el Jefe de Manada. Cada Lobato tiene cinco vidas, Si abandona su lugar antes de que su letra haya sido trasmitida, pierde una vida, y si no principia a correr antes de que el Jefe de Manada haya contado seis después de trasmitida su letra, también pierde una vida. Al cabo de un tiempo fijado de antemano, el Lobato que ha perdido menos vidas se considera el vencedor. Por supuesto que está prohibido estrictamente hablar durante el juego: el Jefe de Manada se las arreglará de tal manera que todos los Lobatos tengan igual número de oportunidades para cambiar de lugar. No deberá jugarse este juego durante largo tiempo. ni tampoco deberán jugar más de 12 muchachos, pues de lo contrario no se podrán trasmitir suficientes letras, y no podrá conservarse el interés. Este juego enseña a los Lobatos a leer Semáforo y también a lograr concentración absoluta y atención. (Nótese que la concentración no constituye un esfuerzo demasiado grande, ya que mientras los Lobatos corren para cambiar de lugar, obtienen un descanso). Si los Seiseneros son buenos para trasmitir señales se les puede permitir que trasmitan. y entonces el Jefe de Manada actuará de juez al mismo tiempo que anotará los puntos de cada quien.

Expediciones. Excursiones y días de campo deberán considerarse como magníficas oportunidades para fantasear, La Manada se convierte en un grupo de náufragos, una tribu de pieles roja, una expedición de exploradores, una partida de soldados en campo enemigo. Todas las comunicaciones entre los miembros del grupo deberán hacerse por medio de señales con banderas, silbatos, etc. Para practicar señales de sonido y movimiento, los Lobatos deberán esparcirse en el campo de tal manera, que al dar el Jefe de Manada la señal, ésta sea obedecida prontamente. El Jefe de Manada observará con cuidado a los Lobatos para poder decir el nombre y número del que haya sido el último en obedecer. Así estarán más alerta en adelante. Es un buen plan fijar una señal de "regresen a su puesto" para darla después de que cada orden ha sido obedecida. (Puede consistir ésta en dos silbidos agudos).



DÉCIMA PRIMER DENTELLADA

Encender un fuego - Incendio de monte - Arreglo de la ropa
Limpieza de calzado - Entrega de mensajes - Brújula - Aseo

RECORDARÉIS LA HISTORIA de los duendes, aquellos buenos hombrecillos tan útiles en la casa que hacían el trabajo antes que nadie se hubiese levantado; recordaréis también a los Boggarts, pequeños flojos, que no hacían otra cosa sino correr de un lado a otro haciendo un ruido infernal y poniendo todo sucio y fuera de su lugar.

Los Lobatos jamás desean parecerse a los Boggarts, por el contrario, quieren ser como los duendes, útiles en su casa y a sus semejantes, especialmente útiles a su padre y a su madre.

★★Encender un fuego

"Preparar, encender y apagar una fogata"

Para ser un buen Lobato un muchacho deberá saber cómo se coloca la leña y se enciende un fuego.

Es mucho más divertido encender una fogata en el campo, que la lumbre en una chimenea. Ya algún día, cuando seáis Scouts, aprenderéis a hacerlo con propiedad. Hasta entonces más vale que dejéis esta tarea a los Viejos Lobos cuando salgáis a explorar.

Colocar la leña y encender un fuego en un hogar requiere alguna práctica, si se desea que éste prenda luego y vivamente; por tanto, practicad mientras seáis Lobatos. Lo primero que hay que hacer es limpiar bien la chimenea, quitar la ceniza y sacudirla bien.

Muchas personas desperdician combustible tirando todas las cenizas: vosotros debéis tirar solamente lo que se convierte en polvo, y conservar los trozos medio quemados. Las cenizas mezcladas con el nuevo combustible dan todavía calor y ahorran dinero.

He aquí algo de lo que yo hacía para separar las cenizas inútiles de las útiles. Si no tenéis una criba, usad una malla de alambre cualquiera Con una pala, poned sobre ella todas las cenizas para que caiga en el bote de la basura todo el polvo, y quede sobre la malla aquello que puede utilizarse todavía.

Al hacer fuego tened cuidado de hacerlo en la mejor forma posible pues si no lo hacéis así, os será difícil encenderlo, y tendréis que repetir la operación. Los principiantes generalmente usan mucho papel, demasiado carbón y muy pocas astillas de madera. Para comenzar se necesita poca cantidad, especialmente de carbón, pues el peso de éste hace que el fuego se ahogue.

Haced pedazos un periódico, enrollad estos pedazos en bolas sueltas y pequeñas y en tirabuzones largos y sueltos, los cuales colocaréis en el piso de la chimenea; pero tened cuidado de no usar demasiado papel. Conseguíos algunas tiras secas de madera -la madera blanca es preferible- y colocadlas encima del papel, sin que lo compriman; construid un emparrillado formado con estas tiras (como si estuvierais construyendo con tabiques), de tal manera que no se caigan cuando se ponga sobre ellas el carbón, y permitan que el aire pase entre ellas con facilidad Hecho lo anterior, colocad pedazos pequeños de carbón sobre ellas, con la mano y con sumo cuidado. No pongáis el carbón con pala, o cenizas y carbón medio quemados, al principiar. Cuando todo esté listo, prended fuego al papel en todo el piso de la chimenea -usando un solo fósforo-. Vigilad el fuego hasta que haya prendido bien y la madera arda ya -no os retiréis pensando que el resto se hará sólo-. Una vez que la madera y el carbón han cogido bien el fuego, se puede echar más carbón por medio de pala, así como también hacer uso de las cenizas que han quedado de fuegos anteriores. Ocasiones habrá en que tendréis que encender el fuego haciendo uso de leña mojada, de palos viejos y duros, de carbón malo y cenizas, y en una mala chimenea. Tal cosa es difícil, pero un Lobato no se deja vencer, He aquí algunas sugerencias.


El lado de sotavento de una roca está muy bien.

Procuraos aunque sea un pedazo pequeno de madera y convertidlo en astillas, como lo hace un Scout que trata de encender un fuego al aire libre. Encended entonces un pequeño fuego con estas astillas y un puñado de palos. Con seguridad lograréis encender este fuego, al que después sólo habrá necesidad de ir agregando paulatinamente otros palos y carbón. Un cabo de vela constituye, por supuesto, una ayuda, pero eso es demasiado para un Lobato (constituye gran desperdicio y produce un olor muy desagradable). Una buena ocurrencia es conseguirse papel engrasado -como por ejemplo, la envoltura de la mantequilla y de la margarina-; con este papel se puede encender un magnífico fuego; vale la pena conservarlo para el objeto. El papel viejo que ha servido de servilleta para un quinqué de petróleo y en el cual hay algo de éste derramado. es muy bueno para el objeto; pero hay que tener cuidado porque levanta mucha flama: no hay que echar nunca petróleo en el fuego.

★★Incendio en los bosques

"Preparar, encender y apagar una fogata"

Todo Scout sabe la importancia que tiene el cerciorarse de que el fuego que ha usado para cocinar está bien apagado, antes de retirarse del lugar. Se echa agua a las cenizas aún calientes, para que no haya chispas que prendan fuego al pasto que rodea el acantonamiento. El pasto en el verano

constituye un gran peligro, ya que es difícil prever hasta dónde llegará el incendio del mismo en un campo, una vez que éste ha cogido fuerza.

Los viejos Scouts tienen mucho cuidado de cortar y quemar buen tramo de pasto alrededor del lugar donde van a establecer la fogata de campamento, para que cuando ésta haya sido encendida, no se propague el fuego al pasto vecino.



El lado de sotavento de un fuego es otra cosa

Cuando han terminado de cocinar, como viejos acampadores que son, ponen especial cuidado de acabar con el fuego separando todos los leños a medio consumir echando agua sobre las cenizas, de tal manera que una chispa no vaya a dar principio a un nuevo fuego. Los incendios de pastos y bosques nunca son provocados por los verdaderos Scouts, sino solamente por tontos pietiernos. Un arbusto, una vez encendido, alza grandes llamaradas que se propagan a tremenda velocidad, y quedan en unos cuantos minutos convertidos los alrededores en una hornaza demasiado grande para poder ser apagada por un solo hombre. Hay, además, el peligro de que se quemen cosechas, arboleda, rebaños y ranchos y aun poblados y ciudades: todo lo que el fuego encuentra.

Ésta es la razón por la que el verdadero hombre de bosque es tan cuidadoso, es un hábito constante, tanto que cuando quema las ramas y las hojas secas de su jardín, lo hace en forma perfectamente segura, quitando antes todo aquello que puede tomar fuego, y cuando acaba de quemarlas, pisotea cuidadosamente hasta la última chispa antes de retirarse.

Recordad que la tierra y la arena son a menudo tan útiles como el agua para apagar un incendio.

Los Pietiernos al tratar de apagar un fuego con ramas y sacos que es la forma correcta de hacerlo, con frecuencia lo hacen en forma indebida, por el lado de sotavento. ¿Sabéis lo que esto quiere decir?

Barlovento quiere decir del lado del viento, o sea del lado de donde el viento sopla, del lado airoso. Sotavento es el lado opuesto.

El lado de sotavento de una cosa o de una piedra, es el lado bueno para colocarse cuando sopla viento helado; pero en el caso de un fuego es el lado malo para colocarse, ya que el humo, las llamas y las chispas, son llevadas precisamente hacia ese lado.

Sin embargo, con frecuencia es el lado escogido por los Pietiernos cuando tratan de apagar un

fuego. Yo he sabido de un muchacho que se quemó seriamente por hacer esto.

Cómo salvar a una persona que se está quemando

Si veis a una persona que es presa del fuego, recordad que lo primero que hay que hacer es tratar de cubrirla rápidamente y tan apretado como sea posible con un saco, una manta o una alfombra. El fuego no se propaga sin aire; cuanto más aire tiene, mejor arde.

Si una persona cuyos vestidos están ardiendo echa a correr, el fuego levanta llama inmediatamente. Vosotros deberéis obligar a esta persona a que se tire al suelo; la envolveréis inmediatamente y tan apretado como sea posible en una manta para acabar con el fuego, e iréis inmediatarnente en busca de ayuda.



No es agradable el ser enrollado en una alfombra o tapete y ser rodado por el suelo, pero es la única forma de salvar a una persona cuyas ropas han cogido fuego.

★Arreglo de la ropa

"Doblar correctamente las prendas de vestir..."

La Divisa de un Scout es "Siempre Listo", que quiere decir que debe estar preparado para cumplir con su deber de día o de noche. Los soldados y los marineros, los bomberos y los policías, y otros como ellos, deben estar listos a cualquier hora del día o de la noche y, por tanto, acostumbran tener su ropa en lugar y forma adecuados y de tal manera, que puedan tomarla sin dificultad aun en la oscuridad y ponérsela rápidamente.

Los Scouts y los Lobatos deberán hacer lo mismo: tener cuidado de doblarla y colocarla en el orden en que se la van a poner. Deberéis vosotros, de cuando en cuando saltar de la cama y poneros vuestra ropa en la obscuridad, y veréis cuánto más rápido podréis hacerlo si la tenéis en orden y lista, que si la tenéis en desorden y regada por todas partes.

Algún día podría ser esto motivo de salvar una vida.

Los marineros y los soldados tienen que guardar su ropa en lugares sumamente reducidos. Un soldado, como vosotros sabéis, lleva una muda de ropa y muchas otras cosas, como cepillos, navaja de rasurar, jabón, etc., en su mochila, sobre su espalda. Para hacer tal cosa tiener que doblar cada artículo en forma conveniente y apretada, pues de otro modo no les cabría todo.

Si vais de acantonamiento, tendréis que hacer lo mismo; sed. pues aptos para doblar y empacar vuestras cosas en un espacio muy reducido.

Sería imposible hacerlo si vosotros no tenéis costumbre de doblar vuestras cosas en forma

adecuada, así, pues, acostumbraos a hacerlo todos los días y en vuestra propia casa.

Esta costumbre es provechosa aun para la ropa: si se guarda en debida forma, se conserva mucho más y se ve mucho mejor cuando la traemos puesta.

También cuando os encontréis fuera de vuestra casa y deseéis que de ella os manden algo, podréis con precisión decir dónde han de encontrar aquello que vosotros queréis, si cada cosa se encuentra en orden en vuestro cuarto.


Sed aptos para empacar
y doblar vuestras cosas

★Limpieza del calzado

"Limpiar y engrasar un par de zapatos"

De igual manera que me gusta hacer mi cama y guardar mi ropa, me gusta limpiar mi calzado.

Produce gran satisfacción llevar un calzado bien pulido, cuando éste es fruto de nuestro propio trabajo. Esto es tan agradable como pulir cosas de metal con un poco de líquido limpiador y de un pedazo de franela. Los útiles necesarios para limpiar el calzado son:

1. Una cuchilla vieja para quitarles el lodo.
2. Un cepillo duro para quitarles el polvo.
3. Una brocha para ponerles la grasa.
4. Una caja de grasa.
5. Un cepillo suave para sacarles lustre.
6. Un pedazo de franela para pulirlos.

Cuando uséis botas para el campo, lo mejor es limpiarlas, pero no pulirlas: untadles grasa. especialmente entre las costuras, con un cepillo viejo de dientes. Cualquier grasa es buena para el objeto: aceite o vaselina.

Si deseáis conservar vuestros pies secos, no os olvidéis de engrasar también las suelas, además de los tubos.

★★Entregar un mensaje

"Correr o caminar en bicicleta, llevando de memoria un mensaje de quince palabras cuando menos, siguiendo una ruta determinada, y entregarlo correctamente."

Esta es otra prueba de Segunda Estrella. Muchos muchachos piensan, cuando van a pasar esta

prueba, solamente en la carrera, es decir, en llevar el mensaje lo más aprisa posible, sin pensar en el mensaje mismo.

Vosotros debéis pensar de manera inversa; o sea, aprender el mensaje y después correr a llevarlo.

Poned atención especial en las frases que forman el mensaje, repitiéndooslo a vosotros mismos y repitiéndoselo al que lo envía. Aseguraos de que lo habéis tomado correctamente y de que lo entendéis, antes de partir a llevarlo: y después seguid repitiéndolo durante el trayecto, para que tengáis la seguridad de que lo entregáis correctamente.

Si no lo hacéis así, con seguridad enredaréis el mensaje de tal manera que, aun cuando lleguéis primero, de nada os servirá, ya que tendréis que regresar a obtener de nuevo el mensaje.

Esto mismo se requiere al transmitir un mensaje. Debéis aseguraros de que lo habéis recibido correctamente de la persona que lo trasmitió, antes de trasmitirlo vosotros a la siguiente persona.

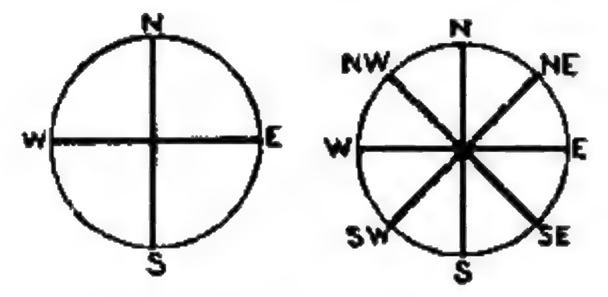
Si uno o dos de vosotros, en cadena de transmisión procedéis sin cuidado. el mensaje dará la vuelta muy alterado.

★★Brújula

"Utilizar una brújula para demostrar el conocimiento de los ocho puntos principales."

Cuando os envíen con un mensaje probablemente os dirán que caminéis en cierta dirección. por ejemplo: "Hacia el Norte", o "Hacia el Este", pues éstas son las formas de dirigir a los marineros, a los soldados y a los Scouts; por tanto. tratad de conocer bien la brújula. Esta tiene una carátula semejante a la del reloj, pero con una sola aguja que apunta siempre hacia el Norte. Si os colocáis viendo en la dirección en que apunta la aguja veréis al norte, y si dais media vuelta y os colocáis exactamente en la posición opuesta. veréis el Sur. El Sur es exactamente opuesto al Norte: el Este queda a vuestra derecha y el Oeste a vuestra izquierda. Estos son los cuatro puntos principales de la brújula: Norte, Sur, Este, Oeste.

Suponiendo que no contáis con una brújula, podréis conocer las diferentes direcciones por medio del sol, o de las estrellas. El sol es el mejor; sale por el Este y se mete por el Oeste.



He aquí los puntos de la brújula que debéis conocer.

Si os levantáis temprano, veréis por dónde sale el sol y así determinaréis por dónde queda el Este. Al mediodía el sol se inclina hacia el Sur.

Entre los cuatro puntos principales de la brújula hay otros cuatro fáciles de recordar también: el Noreste, el Sureste, el Suroeste y el Noroeste.

Pulcritud

"...y satisfacer a Akela de que hace lo mejor por conservar limpio y en orden su cuarto de dormir y el Local de la Manada"

Otra de las pruebas de Segunda Estrella es satisfacer a vuestro Akeia de que hacéis cuanto podéis para conservar pulcra la Cueva de vuestra Manada y por evitar el desorden en las excursiones y campamentos ¿Verdad que esto es de importancia? A la mayoría de la gente parece no importarle dónde se tiran los desperdicios: colillas de cigarro, boletos de tranvía, cáscaras de naranja y pedazos de papel, se encuentran tirados por dondequiera.

Cuando los Scouts y los Lobatos crezcan, ya no habrá más gente que tire estas cosas dondequiera. Vosotros, Scouts y Lobatos, os tomaréis el trabajo de tirarlas en los botes especiales que existen para eso, o las llevaréis a casa y allí las arrojaréis en el bote de los desperdicios.

Las calles, con los desperdicios tirados dondequiera, no solamente se ven sucias, sino que resultan peligrosas debido a las cáscaras de plátano y de naranja que son causa de que las personas resbalen y se rompan brazos y piernas.

Resultan también peligrosas, porque las frutas, al podrirse, ayudan a los gérmenes a desarrollarse y éstos, una vez en el aire, constituyen un positivo veneno. Supe el otro día de un Lobato que no podía encontrar una Buena Acción que ejecutar y viendo una cáscara de plátano colocada en lugar apropiado, es decir, dentro de un bote de desperdicios, la sacó de allí y la puso sobre la acera para dar oportunidad a otro Lobato que pasara, de hacer su Buena Acción.

Los Lobatos que viven en el campo no tienen oportunidad de recoger papeles y otros desperdicios en las calles; pero pueden hacer trabajos tan útiles como extirpar de raíz las yerbas que crecen en los terrenos adyacentes a sus casas y a lo largo de los caminos. Esto no solamente Contribuye a que esos terrenos se vean limpios, sino que constituye una bendición para los agricultores, pues muchas de esas yerbas, especialmente los cardos y el zuzón, producen tal cantidad de semillas, que éstas son llevadas por el viento a los jardines y campos cercanos donde fructifican en forma inconveniente.

Por tal motivo, un Lobato que destruye una de estas plantas, evita el crecimiento de miles de otras, en los campos vecinos.

Es, pues, un trabajo muy satisfactorio salir de paseo todos los días llevando consigo una escarda o cuando menos un bastón para destruir algunos cielitos de estos enemigos.

A las puertas de un parque en Escocia han colocado este letrero:

"Favor de recordar que:
Las cáscaras de plátano o desperdicios de comida,
Las cáscaras de naranja y envolturas de chocolates,
Las botellas vacias y los trapos,
Las envolturas de películas y las bolas de papel,
Las colillas y los fósforos,
Las cartulinas y los papeles,
Las latas y otras cosas por el estilo,
Echan a perder lugares como éste,
Y hacen que las personas decentes
se abstengan de concurrir a ellos".

Por eso es por lo que los Lobatos tienen mucho cuidado en no dejar desperdicios tirados donde quiera.

Nunca hay que tirar papeles en la calle o en el campamento, hay que guardarlos en los bolsillos hasta que puedan tirarse en un bote de basura o en el fuego. Ved con orgullo la Cueva de vuestra Manada, y cada uno de vosotros ponga cuanto esté de su parte para conservarla limpia y pulcra, de tal manera que cuando tengáis visitas, éstas se den cuenta de la clase de Manada que sois vosotros por la pulcritud de vuestra Cueva.

Juegos: MENSAJE EN SECRETO. Cada Seisena se coloca de pie detrás de su Seisenero a una distancia de dos metros entre Lobato y Lobato. El Seisenero recibe un mensaje de Akela, el cual debe trasmitir a su Seisena en secreto comenzando por el primer Lobato, el cual lo repite al que tiene detrás y así sucesivamente. La Seisena que transmite el mensaje más aprisa y correctamente, es la que gana.

ROSA DE LOS VIENTOS. Trazad un círculo sobre el piso y señalad en él los ocho puntos de la brújula, indicando el Norte con la flor de lis. Colocad en cada punto a un Lobato y a uno fuera del círculo. Akela nombra dos puntos y los Lobatos estacionados en ellos cambian de lugar entre sí, procurando llegar a su lugar antes de que el que está afuera se los gane.



DÉCIMA SEGUNDA DENTELLADA

Tejido y trenzado - Ahorro - Modelos - Colecciones
Libro de Recuerdos - Banda de Lobatos - Himno Nacional

★★Tejido y trenzado

"...a hacer un artículo tejido, trenzado o tallado..."

UNA DE LAS COSAS que debe saber un Lobato es tejer. No es difícil aprenderlo y resulta de gran utilidad poder hacer varias cosas para uno mismo y para los demás. Es particularmente útil para el caso en que vosotros, más tarde, tengáis que ir como exploradores o colonizadores a algún lugar salvaje.

Los hombres de Schackleton, que lo acompañaron en las expediciones árticas, eran capaces de tejerse sus propios calcetines y bufandas, y yo he conocido muchos cazadores, turistas y soldados, especialmente escoceses, que también sabían tejerse sus propios calcetines.

Trenzar, es asimismo, un conocimiento sumamente útil. Cuando yo Viajé por Kashmir observé que las faldas de la montaña eran tan escarpadas y resbalosas, que resultaba imposible escalarlas llevando botas inglesas ordinarias, y tuve que hacer lo que los nativos hacen, o sea, usar Chaplis, zapatos tejidos con zacates.

Son estos zapatos muy cómodos y, además, se adhieren al pie de tal manera, que permiten a uno subir y bajar por la falda de una montaña con tal seguridad, que ya me sentía capaz de caminar por la pared o el techo de un cuarto en calidad de mosca.

Como ya imaginaréis, los zapatos hechos de pasto no duran mucho tiempo y por tanto hay que tejer un par nuevo cada dos o tres días.

En consecuencia, yo tenía que construírmelos por mí mismo, para lo cual trenzaba una cuerda larga de zacate que me enredaba en el cuello y tejía con ella mis zapatos mientras caminaba durante el día.

De igual modo aprendí que era sumamente conveniente construir canastas. En los lugares salvajes

no es posible conseguir bolsas de mano cuando a uno se le ocurre, y sin embargo, es de suma importancia tener algo en qué acarrear la carne, después de haber matado la caza, o en qué llevar el pescado, la fruta, o las verduras silvestres.

Hay alrededor de uno, una porción de ramas y juncos.

Lo importante es saber cómo tejer con ellos canastas. Esto es sencillo de aprender y muy entretenido de hacer.

★★Ahorrar dinero

"Entender lo que significa el ahorro en todas las cosas y estarlo practicando; tener ahorrado un mínimo del equivalente a un dólar, ganado con tu propio trabajo"

Los Boggarts, los Bandas y los Tontos, en cuanto se juntan con unos centavos se van a la primera sala de cinematógrafo que encuentran y los gastan viendo películas.

Las personas inteligentes los ponen en una Caja de Ahorros, hasta que cuentan con suficiente dinero para permitirse el lujo de esos placeres.

Un plan mejor aún, es comprar con el dinero bonos, porque después de cierto tiempo producen intereses y los intereses se pueden gastar sin necesidad de tocar lo principal que es vuestro Capital, además de que así el dinero estará más seguro que en una caja, ya que se encuentra en poder de un banco que tiene suficiente dinero para pagaros intereses.

Hay que tener cuidado con los centavos, pues ellos se convierten fácilmente en pesos.

Un hombre llamado Astor, cuando era niño, aprendió a hacer pitos y flautas, los que vendía por unos cuantos peniques. Puso sus centavos en un Banco, y a la vuelta de algunos años se encontró con que éstos se habían convertido en libras, y al final fue uno de los hombres más ricos del mundo.

En el libro "Veredas del Norte" de W.J. Long, se cuenta la historia de unos lobos jóvenes que durante el otoño conseguían más alimentos de los que podían comer, tales como avefrías, patos y gansos.

Los gansos se posaban de noche en alguna barra de arena, muy lejos de las rocas y arbustos o de cualquier otra cosa que pudiera servir de escondite a algún enemigo, y allí se dormían en la playa abierta formando pequeños grupos.

Conforme la noche oscurecía, cuatro sombras se desprendían del banco más cercano, donde la oscuridad era más espesa, y caminaban hacia la barra de arena, tan despacio y con tanta paciencia, como discurrían las horas.

Arrastrándose más y más despacio y más y más pegados al suelo, se acercaban cada vez más a la parvada, hasta que al fin, de repente, corrían, y en seguida se oía un terrorífico rumor de alas que golpeaban en el agua y el grito apagado de los gansos espantados.

Un minuto más tarde, las cuatro sombras regresaban al trote por el bosque, llevando cada una sobre sus hombros el cuerpo de un magnffico ganso, mientras sus fauces, cerradas herméticamente, lo sostenían por el cuello.

Algunas veces los lobos, cuando desean tener una cacería interesante, se lanzan sobre un grupo de focas mientras éstas se asolean en la playa. Los lobos se arrastran colocándose entre el mar y las focas, de tal manera, que cuando suena la voz de alarma, las focas se encuentran con que tienen cortada la retirada y no pueden ya regresar a lugar seguro.

Un lobo rara vez se apodera de su enemigo; por lo general le da zarpazos y tarascadas, hasta que lo mata. Pero en el caso de las focas tiene que retener su presa firmemente para evitar que se lance al mar y se escape, y como las focas se revuelven y tiran mordiscos salvajes, el lobo pasa momentos de gran actividad.

Con toda esta porción de alimento compuesto de gansos, patos, pescado y focas, los lobos forman buena reserva de provisiones.

Como los lobos no son tontos y saben que el invierno se aproxima y que en esa época la tierra estará cubierta con una gran capa espesa de nieve; que los ríos estarán congelados y que será muy difícil en esas condiciones conseguir alimentos, cosechan mientras luce el sol. Matan toda la caza que pueden conseguir, enseñan a sus lobeznos a andar cazando día y noche, a matar todos los enemigos que pueden, y a arrastrar las piezas que han cazado llevándolas a lugares seguros entre las rocas.

Allí amontonan nieve sobre la carne después de colocarla entre las grietas de las rocas, evitando de esta manera que sea olfateada por otros animales, los que vendrían a escarbar y a comérsela, y al mismo tiempo la conservan fría y refrigerada hasta que llega el tiempo en que tienen que utilizarla.

Así deben obrar los muchachos Lobatos; cuando pueden ganar dinero, deben reunir lo más que les sea posible, y colocarlo en el Banco en una Cuenta de Ahorros; no gastarlo. Deberán recordar, como lo hacen los Lobos, que pueden venir tiempos malos en los que hay que utilizar las reservas, y si lo han guardado en esta forma, estarán listos para hacer frente a los tiempos difíciles.

Antes de que vosotros obtengáis vuestra Segunda Estrella, deberéis demostrar que habéis ahorrado por propio esfuerzo cuando menos la suma que se os fije. Algunos, con mejor suerte, podrán ahorrar más de eso. No basta que un Lobato recurra a su madre para que le regale el dinero pedido por la Prueba y así demostrar a su Jefe que ha cumplido; es necesario que vosotros hagáis este ahorro de dinero consiguiéndolo con vuestro propio trabajo, o por lo menos que ese dinero lo hayáis tomado del semanario que os dan vuestros padres, en vez de comprar con él dulces u otras chucherías. Lo mejor será que ejecutéis algún trabajo para alguien a fin de ahorrar esa suma de allí. Entonces podréis pasar vuestra Prueba y continuar ahorrando poco a poco.

★★Modelos

"Hacer un modelo satisfactorio o un artículo hecho totalmente por el Lobato en madera, metal, cartón, pasta, barro, plastilina, o algún otro material parecido... Los modelos hechos en Médano o con otros materiales parcialmente construidos, no son admisibles."

No esperéis haceros ricos de un golpe. Para hacer grandes cosas se necesita comenzar por hacer cosas pequeñas.

Para tener pesos se necesita tener centavos, así como para ser hombre grande se necesita haber sido niño.

Para construir un barco grande se necesita construir un modelo.

La mayor parte de vosotros deseáis construir algo grande algún día, un aeroplano, una casa, un

bote o una máquina. Pero el primer paso que hay que dar es ser capaz de construir un modelo.

Cuando el gran puente de lay fue construido, se hizo primero un modelo de él, a pequeña escala, y antes de construir el gran barco Mauretania se construyó un modelo que parecía un barco de juguete.

Así, un Lobato que piensa hacer grandes cosas, construirá primero un modelo. Si vosotros deseáis construir una caja grande, construiréis primero una pequeña.

Si deseáis construir una casa comenzad por construir una de cartón; también podéis construir con barro un pequeño modelo de algún caballo famoso de carrera, o una máquina de hojalata, etc., etc.

Además, es de utilidad hacer un dibujo de estas cosas antes de construirlas. Toda persona puede hacer dibujos sencillos, y si practica, puede llegar a hacerlo bastante bien.

Todo Scout debe saber dibujar un mapa. Sería un tonto si no pudiera hacerlo.

★★Colecciones

"...una colección por lo menos de ocho dibujos a colores, hechos por el Lobato, con lápiz y pinturas,' el Lobato puede usar los siguientes motivos: Banderas Nacionales, animales, flores, etc.., cada uno con su nombre claramente escrito."

Estoy seguro que todo Lobato tiene una colección de alguna clase, y si no la tiene está en vías de hacerla; ya sea ésta de tarjetas postales, de conchas, timbres postales. estampas de cajetillas de cigarros, etc.

Estas colecciones son bonitas; pero son mucho mejores si están compuestas por una serie de dibujos hechos por uno mismo.

Por ejemplo, una persona a quien le gustan las flores puede hacer dibujos de diferentes clases de éstas, usando lápices de colores, para darles el colorido.

Las flores dibujadas no se marchitan como las verdaderas, y con el tiempo vosotros tendréis una magnífica colección de todas las diferentes flores que os hayáis encontrado.

Algunas personas creen que las flores son difíciles de dibujar; si vosotros lo juzgáis así, podéis hacer una colección de las banderas de las diferentes naciones, Cualquier Lobato las puede dibujar en un pedazo de papel, con lápices de colores.

Os diré más sobre este asunto cuando hablemos del trabajo para obtener Especialidad de Coleccionista.

Libro de recuerdos del Lobato

Los Lobatos deberán formar un libro de recuerdos. Vosotros lo haréis de lo que más os interese; podrá contener dibujos, fotografías y recortes de periódicos. Todo esto arreglado artísticamente y pegado con esmero; un libro así es, sin duda, con el tiempo, de gran interés para su dueño. Lo sé por experiencia por haber formando durante mi vida varios de estos libros, los cuales no sólo son de interés, sino que también me han ayudado a recordar hechos que pasaron hace muchos años.

Mi primer libro principia con un retrato de mi padre y de mi madre y en seguida un dibujo que hice cuando sólo tenía 13 años de edad. No vale gran cosa como dibujo, pero es curioso ver lo que podía hacer cuando era un Lobato tan joven.

Es de gran entretenimiento formar el libro de recuerdos, e ir pegando en él diferentes cosas; y conservarlo arreglado, limpio y en orden, es verdadero arte. He aquí la forma en que yo doy principio a esta clase de trabajos.

Lo mejor es conseguir un álbum de unos 30 centímetros de largo por 20 de ancho, pues más pequeño se llena demasiado aprisa; además de que con frecuencia desearéis coleccionar una fotografía de tamaño grande.

En la primera página escribiréis vuestro nombre y la fecha en que dais principio al trabajo. Lo mejor es comenzar con el año o en la fecha de vuestro natalicio; así podréis tener un libro cada año, como yo lo tengo, o dos libros, uno para cada uno de los aspectos principales de vuestra vida.

Por ejemplo, si estáis en la escuela, coleccionaréis en un libro de dibujos de vuestra escuela, de vuestros amigos, de los profesores, de deportes y conciertos; más tarde, cuando hayáis crecido, os causará verdadero placer volver a ver estas cosas. Un segundo libro puede servir para coleccionar los asuntos de la casa y de las vacaciones.

Pero, por supuesto, hacer un libro de recuerdos es solamente una afición extra, y no deberá, por tanto, interrumpir ni el trabajo ni los juegos especiales propios de vosotros los Lobatos; de allí que no deberéis estar perpetuamente jugando con goma pegajosa, recortando periódicos y llenando el cuarto de basura.

Lo mejor es (por lo menos así me lo ha enseñado la experiencia), tener un sobre grande en que ir poniendo todas aquellas cosas que vosotros juzguéis dignas de guardarse; fotografías de la excursión, una historieta interesante que haya aparecido en un periódico, fotografías de todas clases; todo esto lo iréis coleccionando cuidadosamente para tenerlo listo y poderlo escoger en algún rato en que no tengáis nada que hacer, o en algún día lluvioso en que no podais salir.

Por supuesto, que si vosotros sabéis tomar fotografías tendréis oportunidad de formar una magnífica colección; mas suele ser costoso. Lo más bonito, lo mejor, son dibujos hechos por vosotros mismos en vuestro libro.

Si sois buenos para el dibujo, podéis presentar la prueba para obtener la Especialidad de Artista.

Cuando llegue la ocasión de pegar vuestros recuerdos en el libro, necesitaréis con qué pegarlos. El engrudo de harina o de almidón es fácil de hacer; se hace de la siguiente manera: se pone cucharada y media de harina (o granos de almidón) en un trasto. Se agrega un poco de agua fría y se bate la harina hasta formar una pasta delgada. En seguida se agrega agua hirviendo y se sigue batiendo continuamente hasta que se convierte en una pasta pegajosa de color azulado. Es bueno agregar algunos clavos de especia para que no se agríe.

Además del engrudo, se requiere una brocha o un pincel, un par de tijeras, un cesto de papeles (ya que los recortes y desperdicios esparcidos por el cuarto le dan aspecto de desaseo), un lápiz para escribir los nombres y fechas debajo de los dibujos y un periódico viejo.

El periódico es algo excelente que yo recomiendo como útil en extremo. Colocad las fotografías hacia abajo sobre el periódico y después emhadurnadlas con engrudo hasta cubrirlas bien, incluyendo las orillas y los rincones, para ponerlas después en posición apropiada en el álbum. El

lugar del periódico donde habéis untado la fotografía con engrudo, queda muy pegajoso, pero doblándolo se obtiene otro lugar limpio para seguir untándolas.

Banda de música de Lobatos

Los lobatos de la manada, cuando andan en la selva, hacen un ruido que ellos llaman música; pero que nadie más que ellos puede llamar de ese modo; sin embargo, con eso se divierten y son felices.

¿Por qué, pues, no ha de establecer una banda la Manada de Lobatos? Por banda no quiero decir uno de esos negocios caros con trompetas de latón y tambores decorados, sino con instrumentos que dan el mismo resultado y no cuestan nada.

Lo primero que hay que tener en una banda es un tambor mayor. Esto quiere decir que hay que conseguir un bote de lata de los que sirven para galletas o para gasolina y un par de bolillos. Esto último bien pueden ser un par de canillas de las piernas de algún animal, conseguidas en la carnicería, o dos palos gruesos con un pedazo de trapo enredado en la punta.

¿Los timbales? Estos pueden conseguirse en la cocina (siempre que mamá sea tan bondadosa que lo permita), tomando de ella dos sartenes.

¿El triángulo? Por supuesto que es indispensable que vosotros tengáis un triángulo, y lo tendréis bueno y grande con un par de tenazas colgando de un cordón y golpeadas con una llave grande.

Trompetas, flautas y pífanos y todos los demás instrumentos de viento, los imitarán con la boca los músicos respectivos de la Manada.

Podéis silbar o tararear una tonada, pero suena muchísimo mejor si lo hacéis por medio de un peine cubierto con papel de China.

El director es realmente una persona importante en el cuadro, y si es un buen actor, desempeñará con gran brillo su papel.

Una banda de esta naturaleza no parece ridícula, si cuando toquéis tenéis cuidado de hacerlo a tiempo y en buen orden.

Seguramente que podréis interpretar verdadera música y no tan sólo hacer ruido, si cantáis sumamente suave a veces y otras con todos vuestros pulmones; además, se oirá perfectamente bien y obtendréis éxito.

Una de las mejores bandas de tambores y pífanos que yo he escuchado estaba compuesta por niños que llevaban como tambores botes de gasolina y que silbaban imitando a los pífanos, mientras marchaban por la calle; la impresión que producían era espléndida.

La banda casera puede consistir de primeros y segundos peines, tenazas, un par de jarras de aluminio, sartenes, botes de galletas y charolas. Para dar el efecto de tambor suave, se usa una charola golpeada por un plátano.

★Himno Nacional

"Saber cantar el coro y dos estrofas del Himno Nacional."

Vosotros desearéis cantar el Himno Nacional cuando éste se cante en público, por tanto, deberéis aprender el coro y las estrofas.

Cuando escuchéis el Himno Nacional. poneos de pie en posición de firmes, y al cantarlo pensad en las palabras que vais diciendo y en lo que tales palabras significan.



DÉCIMA TERCER DENTELLADA

Acantonamientos - Comodidad en el campamento
Arreglo de camas - Equipo - Programa - Cosas que hay que recordar

Acantonamientos

TODO SCOUT DESEA ser un buen acampador, ya que no se puede ser colonizador y amante del bosque si no se sabe tener las precauciones necesarias, en toda clase de tiempo, al aire libre. Vosotros, los Lobatos tendréis que dejar de pensar en los verdaderos campamentos para cuando seáis Scuuts, contentándoos por ahora con hacer planes para entonces. Pero es de esperarse que Akela haga los arreglos necesarios para llevaroos a acantonamiento durante las vacaciones, siempre que os portéis bien. Si vais de acontonamiento deberéis saber antes algunas cosas para que podáis estar en é cómodamente.

Comodidad en el acantonamiento

Algunas personas creen que el campamento es algo muy incómodo. Pues bien, un Pietierno sí lo encontrará desagradable e incómodo, ya que él va poe primera vez al campo, y como no sabe dónde colocar su tienda , la pondrá donde halle un poco dc zacate verde, en alguna hondanada. y si llueve por la noche se le anegará.
Probablemente estirará las cuerdas de su tienda todo lo que sea posible y, durante la noche, el rocío o la lluvia harán que las cuerdas se encojan y saquen las estacas fuera del piso: en consecuencia, si la brisa llegare a soplar, la tienda caerá por tierra.

Hay infinidad de cosas que hacen sufrir a un Pieticrno en campamen to. Pero ninguna de ellas es dura para un viejo Scout que sabe estar cómodo en él.

Un buen Lobato sabe perfectamente que debe montar su campamento en un lugar elevado y seco, protegido contra los vientos del Norte y del Este (que son los vientos fríos): que todos los campamentos de Manada deben contar con una troje o cabaña donde los Lobatos puedan cantar y jugar si el tiempo es malo.
Un Lobato sabe también que si desea tener un buen campamento debe prepararlo con anticipación y no dejar las cosas para úlltima hora.

¿Cómo debemos prepararnos? ¿Ahorrando dinero? Sí.

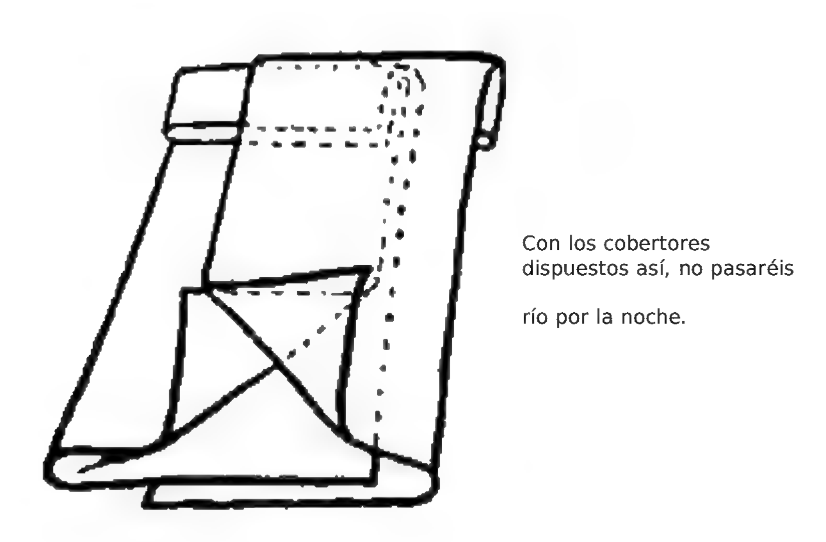
Si vosotros vais de acantonamiento estableced una caja de ahorros para campamento, en la que cada Lobato deposite algo de dinero: no importa que sea pequeña la cantidad que él deposite, siempre y cuando los Lobatos realmente se esfuerzen por ayudar a sus padres a pagar sus diversiones y el acantonamiento es, a no dudarlo, una diversión de las mejores. ¿No es así?

Este ahorro es parte de la preparación, pero también deberéis aprender las cosas que hay que ejecutar en el campamento.

Cómo habéis de arreglar vuestra cama

Es algo muy importante saber cómo ha de prepararse la cama, de tal manera, que al despertar esté uno perfectamente cubierto. Lo primero que hay que hacer es colocar la alfomhra de piso con el lado brillante hacia abajo, y enseguida poner la bolsa llena de paja sobre ella. Luego se toma un cobertor doblado por la mitad, y otro más doblado en la misma forma, sólo que poniendo la mitad del segundo de modo que la orilla de éste quede en el doblez del primero. Colocados vosotros encima, tendréis doble abrigo abajo y doble abrigo arriba. Si observáis con cuidado el dibujo, veréis que no podréis sacar los pies y que éstos no se os enfriaran si dobláis la punta inferior y luego la prendéis con alfileres de seguridad.

Con doble cobertor debajo de vuestro cuerpo y una bolsa llena de paja, no sentiréis frío y dormiréis mucho más felices que cualquier Pietiemo que piensa que el abrigo hay que ponerlo sólo encima y deja que por abajo haya humedad y se cuele al aire.



Con los cobertores dispuestos así, no pasaréis

río por la noche.

Cómo empacar el equipo

Es una idea magnífica practicar esto en casa antes de hacerlo en definitiva cuando llega la ocasión, pues entonces podréis vosotros daros cuenta de que necesitáis una mochila más grande, y con tiempo podréis conseguirla.

Haced una lista de las cosas que pensáis necesitar. La que vuestro Jefe de Manada os habrá dado os servirá de guía; convertid vuestra cama en mostrador y poned sobre ella todas las cosas. La lista será parecida a la siguiente:
-dos cobertores (los de lana son los mejores), pijamas o camisón de dormir,
-un par de zapatos de gimnasia, para los juegos,
-un pantalón corto y una camisa, viejos, para usarlos en el campamento, en los juegos y en el trabajo.
-una muda de ropa interior y medias,

-una muda de zapatos, o botas,
-algunos pañuelos,
-un sobretodo o impermeable,
-un saco o suéter, además del impermeable, y el sobretodo, para ponéroslo sobre la camisa, en la noche.
-una toalla, jabón (si es desinfectante, mejor); un pedazo de franela, un cepillo para los dientes y pasta o polvo para los mismos,
-un cepillo y un peine para el cabello,
-un traje de baño.
-un librito de apuntes para llevar nota de los gastos,
-y algunas hojas de papel y sobres para escribir a casa.

También debéis recordar que se siente mucha hambre en los campamentos y que por tanto hay que llevar platos (2) y una taza o jarro (los esmaltados, los de plástico o los de aluminio son los mejores), un cuchillo, un tenedor y una cuchara.

Convenced a vuestro Seisenero de que lleve consigo un espejo, para que al peinaros no os quede la raya peor que el sigzag de un relámpago.

La cama se verá liteteralmente sembrada cuando hayáis colocado sobre ella todos estos objetos, y os haréis cruces de cómo iréis a llevar todo esto en la mochila.

Algunos muchachos colocan el impermeable en el fondo de la mochila, y cuando llueve se desesperan porque tienen que sacar todo para poder hacerse del impermeable. Al empacar, principiad vosotros por poner hasta el fondo los zapatos de gimnasia y el traje de baño; en seguida la muda de ropa; después, la pijama y los cobertores (entre los dobleces de éstos colocad las cosas que se pueden romper). Un saquito impermeable para el jabón, es lo mejor; no lo echéis dentro de la taza (jarro), pues después las bebidas os sabrán mal. En la parte de arriba, colocad la alfombra de piso, y si aun os queda espacio, debajo de ella, el impermeable, la toalla y los útiles de aseo.

No os olvidéis de marcar vuestra ropa para que no se confunda después con la de los demás.

Al ir de Acantonamiento

Ahora que va tenemos todo empacado, salgamos al campo. Escribid vuestro nombre y el lugar a donde os dirigís en una etiqueta y amarradla a vuestra mochila. Conseguid alguien que os ayude a llevar la mochila a la estación o al lugar en que debéis reuniros con Akela. Una vez en el tren, no os recarguéis contra las puertas, y no saquéis la cabeza por las ventanillas para que os la arranque otro tren que pase junto al vuestro.

Y cuando estéis

En el acantonamiento

Recordad que habéis ido allí para divertiros; pero tened siempre presente que el lema de los Lobatos para estar felices, es: "Ayudar a los demás y principalmente a Akela".

Haced exactamento lo que se os ordene y no vayáis de un lado a otro como cualquier tonto.

Conservad vuestras cosas dentro de la mochila, hasta que sepáis el lugar donde vais a dormir, y cuando ya os haya sido señalado éste, desempacad lo necesario para hacer vuestra cama.

Cuando se os diga que ya es tiempo de dormir, cerrad los ojos y haced cuanto podáis para dormiros y por ningún motivo os pongáis a bailar sobre la cama o a sostener combates de almohadazos con vuestros vecinos.

Cuando despertéis en la mañana, imaginaos que habéis nacido sin lengua, y conservarla quieta hasta que sea hora de levantarse.

He aquí más o menos cómo pasar el día

-7:30. Levantarse. Voltear la cama y doblarla para que los demás no pasen sobre de ella. Cuando os lavéis, no lo hagáis a medias, sino bien -vale la pena-; tirad el agua en lugar apropiado y colocad vuestra toalla para que se seque en la cuerda destinada a la ropa.
Al levantaros usad un vestido viejo y los zapatos de gimnasia, pues a esa hora el pasto estará mojado y os humedeceréis.

-8:45. Trabajos de acantonamiento. Después del desayunocada Seisenero y cada Lobato tendrá que desempeñar algún trabajo, tal como como arreglar su propia tienda y la cabaña, y ver que papeles ni basura tirados en algún lugar. Cada Lobato sacará sus cobertores y los colgará de alguna cuerda colocada al efecto; sacará su alfombra de piso fuera de la tienda y colocará sobre ella su equipo en forma ordenada, y se pondrá el uniforme correcto de la rodilla para arriba. A esa hora todos deberán evacuar.

-10:00. Inspección de Lobatos, de equipo y campamento.

-10:15. Oración, izar la bandera, Gran Clamor.

-10:30. Juegos de campamento y otras cosas.

-12:00. Baño, si se puede.

-1:00. Almuerzo, Aseo. Cada Lobato debe asearse por sí mismo con ayuda de estropajo y jabón, una jofaina con agua tlbia y una toalla seca.

-1:45. Descanso. No se permite que los Lobatos vayan de un lado para otro; pero a esa hora se les dará tiempo y podrán comprar cosas en la tienda, y uno de los Viejos Lobos les leerá una historieta interesante o algo por el estilo.

-2:45. Juegos o expediciones.

-5:00. Té y aseo.

-5:30. Arreglar las camas. Juegos y tiempo libre.

-7:00. Arriar la Bandera,

-7:15. Cena.

-8:00. Fuego de Campamento.

-8.45, Oración. Aseo y alistarse para meterse en la cama.

-9:15, Silencio.

Cosas que deben recordarse

Lo más importante que hay que recordar es la sonrisa del Lobato; no hagáis mala cara porque el cereal se quemó o porque otro Lobato se sentó sobre vuestro pan con mermelada o lo tiró involuntariamente.

Desde antes de salir, y durante todo el tiempo que estéis de acantonamiento, decíos a vosotros mismos: "Voy a proponerme que éste sea el acantonamiento más divertido que hayan tenido los Lobatos."

Terminado el tiempo de acantonamiento, no dejéis de él más rastro que alguna manifestación de gratitud para los que os hospedaron y un buen recuerdo de vosotros.

Acordaos de que los árboles son seres vivientes y de que a vosotros no os gustaría que os cortaran un pie o un brazo.

Poned especial cuidado con los árboles frutales, aun cuando veáis manzanas tiradas en el suelo, recordad que no por eso os pertenecen; por el contrario, aprovechad la oportunidad para hacer una Buena Acción: levantad todas las que estén buenas, ponedlas en una canasta y llevadlas al dueño.

Nunca salgáis a buscar leña si no vais acompañados de personas mayores, para que no cometáis errores tocando lo que no debéis tocar.

El pasto, por ejemplo, cuando va a ser cortado, no debe pisarse; recordad que es muy difícil cortarlo con máquina después de que ha sido pisado.

Procurad que las puertas queden siempre como estaban antes de pasar la Manada; recordad que se rompen si se las golpea.

No os metáis con las vacas, ni con los puercos, ni con los caballos, ni con los demás animales que os encontréis. No se os advierten estas cosas por el daño que de dichos animales podréis recibir, sino por el mal que vosotros les podríais hacer a ellos.

Un mal acantonamiento puede ser fácilmente reconocido por la cantidad de basura y papeles abandonados en él; por tanto cuando veáis papeles y basuras tirados en vuestro campo, recogedlos y no esperéis a que José vaya a levantarlos.

Dolor de estómago en acantonamiento

-¿Qué clase de pastel le gusta a usted? -preguntó un anciano caballero a un muchacho.

-A mí me gusta el pastel de ciruela, el de especias, el de grosella. el de jengibre, el de limón. el de...

-¡Basta, basta! -interrumpió el caballero-, si usted continúa, tendrá esta clase de pastel; uno que no le gustará: dolor de estómago.

Pero, aun sin comer demasiados pasteles, podríais vosotros tener esa triste experiencia, especialmente en campamento, aun cuando puede evitarse con un poco de cuidado.

Así pues, si deseáis gozar del campamento y no tener que regresar a los pocos días de estar en él, recordad estas sugerencias y ponedlas en práctica:

-Fruta. No comáis demasiada fruta; algo de fruta es muy bueno, especialmente si está cocida o hervida. La fruta demasiado madura o que no está suficientemente madura puede ser causa de enfermedad.

-Agua. El agua es con frecuencia peligrosa, si no está filtrada, o si no proviene de buena fuente. Con frecuencia un arroyo, en apariencia de agua limpia y fresca, puede llevar el drenaje de un rancho que esté más arriba, y aun cuando el agua parezca limpia, contiene un veneno terrible.

-Aseo. Lavaos siempre las manos antes de cada comida, porque vuestros dedos, o simplemente las uñas, se ensucian, y aun cuando vosotros no lo notéis contienen gérmenes venenosos.

-Moscas. Haced cuanto esté de vuestra parte para que no haya moscas en vuestro campamento, ya que éstas se complacen en posarse en toda clase de inmundicias y después llevar consigo el veneno en sus patas.
Tened presente que una mosca puede llevar en sus patas suficientes gérmenes para matar a un hombre.
La mosca no se desarrolla donde hay limpieza; no permitáis, por tanto, que haya basura en el campamento; limpiad todo con ciudado, juntad los desperdicios y quemadlos. Así no habrá moscas. No pongáis fuera los frascos de mermelada; todo aquello que contenga dulce guardadlo bien.

-Letrinas. Tened cuidado de usarlas todos los días y con regularidad. Si no lo necesitáis, recurrid a Akela para que os de una medicina. Los Lobatos que van de acantonamiento son ya suficientemente sensatos para cuidarse a este respecto.

Frotación en seco

Cuando estuve acampando en tierra de los zulús, estábamos demasiado lejos del agua para podernos bañar; pero como el aseo es indispensable para conservarse bien y con salud, solíamos salir muy de mañana, cuando el pasto estaba empapado por el rocío, y nos rodábamos sobre él. Así nos mojábamos bien todo el cuerpo, y en seguida nos secábamos con toallas ásperas, y quedábamos tan limpios y frescos como si hubiéramos tomado un baño.

Siempre se puede conseguri suficiente agua para humedecer una toalla, y con ella darse una buena frotación por lo menos una vez al día. Os hará mucho provecho.

Ropa seca

Muchos Pietiernos se resfrían en acantonamiento, pero un Scout solamente pesca catarro cuando tiene que dormir en una casa sin ventilación.

La razón que hay para pescar catarros en el acantonamiento es el usar ropas húmedas que se secan con el aire, pues ésta es causa de enfriamientos.

Observad a un viejo acampador y veréis que tiene mucho cuidado de cambiar su ropa en cuanto ésta se humedece.

El el Oeste de África jamás me dio fiebre a pesar de que todos mis compañeros la habían cogido. Yo tenía dos camisas, una que llevaba puesta y la otra que llevaba colgada a la espalda con la mangas anudadas al cuello. Esta camisa se secaba mientras la que llevaba puesta se humedecía (ustedes deben recordar que ahí hace un calor muy fuerte); inmediatamente que hacíamos un alto, aun cuando fuera un instante, me quitaba la húmeda y me ponía la seca. De esta manera no estaba jamás en reposo con la camisa mojada y ésta no podía enfriarse con la brisa, porporcionándome un resfriado, como les pasa a muchos. En consecuencia yo me conservaba apto y bien mientras otros se enfermaban y algunos murieron.

Como ya os había dicho antes, usad zapatos de gimnasia, sin medias, al levantaros, cuando el pasto esté mojado.

DÉCIMA CUARTA DENTELLADA

Suciedad en una herida - Quemaduras - Escaldaduras
Ejercicios corporales - Andar guardando el equilibrio sobre un tablón
Investidura del Lobato de Segunda Estrella

Suciedad en una herida

"Demostrar cómo limpiar y vendar un dedo cortado."

LOS SOLDADOS japoneses tienen obligación de conservarse sumamente limpios. Sus jefes ponen gran cuidado en proporcionarles baños calientes todos los días. ¿Comprendéis vosotros por qué se hace esto?

Porque si un hombre llega a ser herido teniendo la piel sucia, la herida se infecta y se hace más grave; pero si la piel está limpia sana de prisa. Por esto es por lo que vosotros debéis conservaros limpios, y lavaros las manos con frecuencia. Todo el mundo está propenso a cortarse un dedo, o a levantarse la piel de las coyunturas de los dedos, y si vuestra piel está limpia sanará pronto; pero si por el contrario permitís que la suciedad entre en la cortadura, ésta se inflamará y se infectará, y la curación será dolorosa y larga; todo por no haber conservado la herida limpia. Por tanto, si os hacéis una raspadura o una cortada, poned sobre ella un poquito de yodo, de mercurocromo o de tintura de metafén y todo irá bien.

Un caballero bailaba con una dama, cuando en el peinado de ésta se aflojó una peineta; al levantar ella rápidamente la mano para sujetársela, accidentalmente arañó a su compañero en la nariz; él no se ocupó de ello, ni le dio importancia; mas probablemente el polvo del salón se introdujo en aquella heridilla, y dio por resultado que se le infectara, envenenándole la sangre de tal manera que al cabo de una semana murió.

Sed vosotros, pues, cuidadosos con toda clase de heridas por leves que éstas sean, lavadlas bien y cubridlas para que el polvo no se introduzca en ellas, y así pronto sanarán. Aquello con que las cubráis, debe estar bien limpio y exento de gérmenes; las heridas deben quedar bien cubiertas para que no les de el aire y sean, así, menos dolorosas.

Quemaduras

"Demostrar cómo cubrir una escaldadura o una quemadura"

Si alguna vez os levantáis la piel, la carne que queda debajo es sumamente sensible y el aire frío produce dolores tremendos. Cuando alguien se quema, la piel se destruye y la carne queda descubierta al aire, y lo que hay que hacer en estos casos es poner sobre ella grasa, aceite, vaselina o picrato, y en seguida cubrirla con una tela suave o con papel limpio. La superficie es sumamente sensible y no tolera nada duro, y además, se pone sumamente pegajosa, por tanto, cualquier cosa que se coloque directamente sobre debe tener mucho aceite, y después una gasa de lino o papel. La mantequilla puede usarse si no se tiene a mano aceite de olivo, pero no se use alcanforado. Recordad que las quemaduras producen un gran choque nervioso, por lo que es preciso que el paciente se siente o se acueste envuelto para conservar el calor hasta que obtenga reacción efectiva.

Escaldaduras

"Demostrar cómo cubrir una escaldadura y una quemadura"

El fuego quema; pero el agua, el aceite y cualquier cosa caliente y húmeda, escalda. Una

escaldadura, al igual que una quemadura, debe ser cubierta lo más pronto que sea posible, colocando sobre ella aunque sea un pedazo de tela si no se tiene otra cosa; pero nunca se le ponga aceite. El mejor tratamiento es extender pomada boratada sobre una gasa gruesa o sobre un pedazo de tela limpia y con ella, vendar la herida, sin apretarla. Una escaldadura casi siempre forma ampollas, téngase especial cuidado en no romperlas o quitarlas.

★Ejercicios corporales

"Haced los siguientes ejercicios como se describen en el "Manual de Lobatos": Tocarse los dedos de los pies y flexión de rodillas."

Hay algunos ejercicios corporales que vosotros debéis practicar; si los aprendéis y los practicáis todos los días, o varias veces al día, especialmente al levantaros o antes de acostaros, os ayudarán a crecer sanos y fuertes, mucho más aprisa que si no los practicarais. Pero deberéis hacerlos todos los días, no sólo cuando os acordéis o una vez al mes, o los domingos.

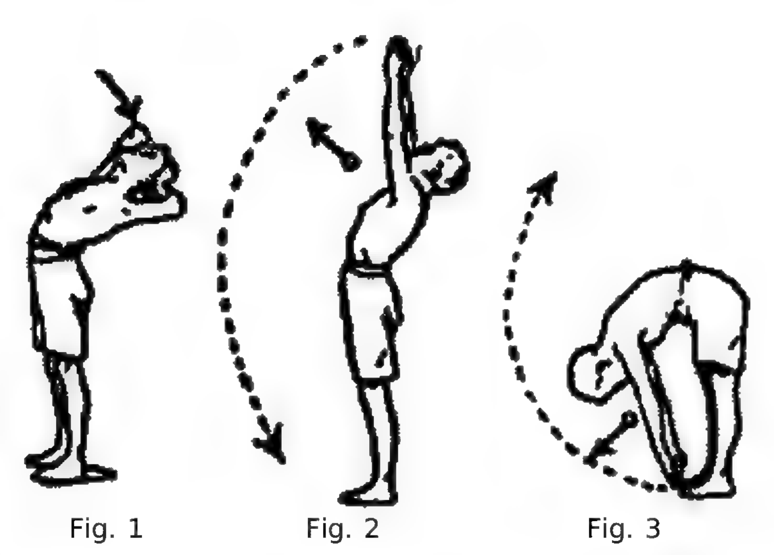


Es siempre mucho mejor tener salud que vistosos músculos. El atleta empieza creando músculos y termina produciendo grasa.

Estos ejercicios deberán ser ejecutados muy despacio, ejercitando todos los músculos interiores y exteriores de vuestro cuerpo; y entonces seréis grandes y fuertes en poco tiempo.

Ejercicio de tocarse los dedos de los pies

Éste es también ejercicio respiratorio por medio del cual los pulmones y el corazón se desarrollan y la sangre se hace más sana y vigoroza. para ejecutarlo debéis estar naturalmente de pie, levantar las manos tanto cuanto os sea posible hacia arriba y después doblaros hacia adelante y hacia abajo. hasta que los dedos de las manos toquen los de los pies sin doblar las rodillas.



Este ejercicio os fortalecerá la parte inferior del cuerpo y las pantorrillas.

Poneos de pie, con los pies un poco separados; tocaos con las manos la parte de atrás de vuestra cabeza y ved hacia el cielo, inclinándose hacia atrás lo más que os sea posible, como se ve en la Fig. 1.

Si mezcláis vuestras oraciones con vuestros ejercicios, mientras veis hacia el cielo en la forma indicada, decid a Dios: "Soy tuyo de pies cabeza", y aspirad el aire de Dios (por la nariz, no por la boca). Entonces extended los brazos hacia arriba lo más que os sea posible, como se ve en la Fig. 2, expulsando el aire y diciendo el número correspondiente de las veces que hayáis ejecutado este ejercicio; en seguida, muy despacio, inclinaos hacia adelante con las rodillas tiesas, hasta tocaros los dedos de los pies con la punta de los dedos de las manos (Fig. 3).

A continuación, conservando los brazos y las rodillas tiesas, levantaos gradualmente hasta quedar de nuevo en la misma posición. repitiendo varias veces el mismo ejercicio.

A algunas personas les parece difícil tocarse los pies con la punta de las manos; pero deberán comenzar poco a poco, tratando de tocarse primero las espinillas, y en el transcurso de unos cuantos días llegarán a tocarse los pies. Por lo que a mí respecta, diré que yo me puedo tocar los dedos de los pies con los nudillos de los dedos de las manos, lo cual es un poco más difícil que tocárselos con la punta de los dedos; así se estiran muy bien los tendones de la parte de atrás de las piernas. Tratad de hacearlo.

En los grabados, las flechas significan inspirar el aire por la nariz, y un círculo y la flecha significan expeler el aire por la boca.

Ejercicio de flexión de las rodillas

Poneos de pie en posición de alerta (es mucho mejor hacerlo descalzo, pues de esa manera se fortalecen los dedos de los pies y siendo fuer-tes los dedos de los pies os ayudarán a correr y a saltar). Con los pies ligeramente hacia afuera, colocad vuestras manos sobre las caderas, empinaos sobre las puntas de los pies, volved las rodillas hacia afuera y dobladlas despacio hasta quedar en cuclillas, sin que los talones en ningún momento toquen el suelo.



Este ejercicio os fortalecerá las piernas y los pies, e interiormente la parte alta del estómago

Levantaos entonces lentamente hasta quedar de nuevo en posición de firmes; repetid este ejercicio varias veces; la espalda debe quedar sumida; el aire debe ser inspirado por la nariz al tiempo de levantarse y expelido por la boca al tiempo de bajar el cuerpo. El peso del cuerpo debe cargar todo el tiempo sobre los dedos de los pies; las rodillas volteadas hacia afuera para ayudar a conservar el equilibrio. Mientras lleváis a cabo este ejercicio, deberéis recordar que tiene por objeto fortalecer las pantorrillas y los músculos de los dedos de los pies, así como también el estómago, por lo cual, si se practica varias veces en el día resultará de provecho.
Como este ejercicio os da oportunidad de estar alternativamente de pie y en cuclillas, podréis recordar siempre que estéis de pie o sentados, trabajando o descansando que vuestra posición debe ser correcta sea cual fuere la postura en que estéis. Estos ejercicios no se usan solamente como un pasatiempo, sino que ayudan al crecimiento de las personas y las hacaen fuertes.

★★Caminar sobre un tablón

"Caminar sobre un tablón de cuatro metros de largo por quince centímertros de ancho, colocado arriba del suelo."

Para pasar la prueba se requiere caminar sobre un tablón de cuatro metros de largo por quince centímetros de ancho, colocado a la altura de una mesa ordinaria; pero los Lobatos no se conformarán con hacer eso, sino que pensarán en otra clase de medios más difíciles parta guardar el equilibrio. Para practicar, buscad un tubo metálico de 10 o 15 centímetros de diámetro que esté en el piso, o un par de tablones de canto, o un muro bajo, al final de los cuales se colocará una manzana, o un pequeño premio, para el Lobato que pueda caminar a lo largo y sentarse en cuclillas o agacharse para levantar el premio y regresar llevándolo consigo sin perder el equilibrio.

Juegos y prácticas

PIEDRAS QUE PISAR. Poned sobre el suelo pequeños pedazos de cartón o madera (clavados al piso), o marcad sobre éste una línea quebrada figurando piedras por donde pasar al vadear un río, algunas más juntas y otras más separadas. Cada Lobato deberá ensayar solo, pasar por dos veces. En el segundo ensayo llevará en la mano una tabla de 20 centímetros cuadrados sobre el cual va colocada una pelota de tenis, la que por supuesto, no deberá caerse.

Haced prácticas de alarma de fuego, figurando que un muchacho es presa de las llamas. Enrrolladlo en cualquier pieza de género que tengáis a la mano, en un cobertor, en la chaqueta de un muchacho, en un tapete, etc. Practicad esto con cada muchacho, pues es la mejor

manera de grabarle en el cerebro cómo debe proceder y que la recuerde siempre. Curad al paciente como si realmente tuviera una quemadura. Limpiad y vendad una quemaduradura en un dedo.

Haced que cada muchacho, por turno, practique los ejercicios físicos hasta que estéis seguros de que entiendan cómo hacerlos y cuál es su objeto.

★★Fin de las Pruebas de Segunda Estrella

"Haber cumplido por lo menos nueve meses de servicio satisfactorio como Lobato. Estar capacitado para volver a pasar las pruebas de Lobato y de Primera Estrella. Poseer la Credencial al corriente."

Ahora ya hemos llegado al final de la prueba de Segunda Estrella y vuestros dos ojos estarán ya abiertos como los de un lobo; ya podréis ser mucho más útiles a vuestro Akela, a los Lobatos, a vuestros padres en casa, y a las personas con quienes tratéis; pero solamente seréis verdaderamente serviciales si continuáis practicando todas estas cosas que habéis aprendido, no sólo en vuestra Segunda Estrella, sino también en la Primera desde que erais Parchetiernos.

En la Segunda Parte de este libro, encontraréis pormenores de las Especialidades para las cuales ya estáis capacitados; pero antes hay que hacer un breve programa que arreglará Akela y en el cual vosotros os convertiréis en Lobatos de Segunda Estrella.

★★Investidura de Lobatos de Segunda Estrella

La Manada se forma en Círculo de Parada y Akela en la Roca del Consejo. Los Lobatos que han obtenido su Segunda Estrella se forman en un grupo en el centro del Círculo con la cabeza descubierta. La Bandera Nacional y el Tótem de Manada quedan a derecha e izquierda de Akela, respectivamente. Akela conserva las gorras, con las dos estrellas colocadas en ellas, y anuncia a los Lobatos que han pasado la prueba con éxito y que, por tanto, se convierten ya en verdaderos Lobatos. Les recuerda el significado de las dos estrellas, y les explica que así como los lobos nacen con los ojos cerrados y por algunos días caminan a ciegas, y poco a poco comienzan a ver las cosas, pnmero con un ojo, y aprenden después a ver y a obedecer las órdenes del Viejo Lobo, así ellos, como Parchetiernos, aprenden la Ley de la Manada y la Promesa y la manera de volverse sanos, activos y fuertes.

"Verás siempre hacia adelante, observarás a tu alrededor para ayudar a tus semejantes, y comenzarás a cazar por ti mismo en la selva tus propios alimentos."

"Ya que has demostrado tener abiertos los dos ojos y que por lo tanto puedes ver, de aquí en adelante llevarás la gorra con dos estrellas, que significan que tus ojos son tan brillantes y limpios como ellas."

Veréis hacia adelante y estaréis preparados a hacer lo que se os pida; observaréis a vuestro alrededor para ayudar a vuestros semejantes, y miraréis hacia atrás para recordar todo lo que se os ha dicho: de esta manera seréis unos Lobos vivos y útiles.

Si la Manada posee un Tótem, se introduce en el círculo y ¡a Manada lo saluda con el Gran Clamor. El Jefe de Manada lo sostiene y dice:

"Ahora que vuestros dos ojos, los dos ojos del Tótem, y todos los ojos de toda la Manada están posados sobre vosotros ¿repetiréis vuestra Promesa como Lobatos?" Cada Lobato por turno se llega hasta el Tótem. lo toma en la mano mientras repite la Promesa; el Jefe de Manada le coloca

entonces su gorra sobre la cabeza.

El Lobato se retira, y viene el que le sigue: cuando todos han repetido su Promesa, el Jefe de Manada pregunta si harán, en lo posible, lo mejor, y los nuevos Lobatos repiten: "lo haremos". El Jefe de Manada les dice que tengan buena caza y los despide. Los Lobatos de Segunda Estrella corren a unirse con su Seisena y dan a cada uno de sus compañeros un apretón de manos.



DÉCIMA QUINTA DENTELLADA

Ascendiendo

"Como el serrucho que corta el tronco del árbol, asimismo la Ley va de atrás para adelante y de adelante hacia atrás, pues la fuerza de la Manada es la Tropa, y la fuerza de la Tropa es la Manada."

ÉSTA ES LA HISTORIA de unos muchachos que siendo demasiado pequeños, deseaban ser admitidos:
"...el escribano tomó su pluma, inscribió a la gran Hermandad de los Scouts que nació el año de 1908 y ha crecido como ninguna otra de las fundadas para muchachos. Sus tropas aparecieron por el Norte y el Sur, el Este y Oeste, y todos los Scouts referían a sus tíos y tías, a sus hennanos y hermanas: "No hay cosa mejor que esto".

Pasaron unos cuantos años. y los Jefes de Tropa comenzaron a notar que los muchachos más pequeños se congregaban a las puertas de los locales de reunión de los Scouts, y veían hacia adentro con solicitud. Estos muchachos decían a los Jefes de Tropa: "Permitidnos ser Scouts", y los Jefes de Tropa tenían que contestar: "No, sois demasiado jóvenes, marchaos"; pero los muchachos no se iban, y al fin los Jefes de Tropa recurrieron al Jefe de todos los Scouts: "Vea usted lo que se debe hacer", y el Jefe Scout dijo: "Haced que se preparen para ser Scouts; hacedlos Lobatos y reunidlos en una Manada."

Los Jefes de Tropa regresaron a su Local de reunión y les dijeron esto a los muchachos que querían ingresar, y ellos contestaron: "Que sea así. Formaremos nuestra Manada. Esta será lo suficientemente grande para convertirnos en Scouts."

Pasaron los años, y la cosa iba muy bien. Entonces el Jefe Scout, los Jefes de Tropa y los Jefes de Manada, dijeron a los muchachos que ya no eran demasiado jóvenes: "Ahora ya podéis ser Scouts." Pero muchos de estos muchachos olvidaron la razón que había habido para hacerlos Lobatos y comenzaron a dar excusas y a decir

- ¡Bueno! Vosotros sabéis perfectamente bien las cosas que ellos dijeron: "que se sentían muy felices entre los Lobatos y que no deseaban abandonarlos; que no querían deshacerse de sus insignias y de sus cintas, y convertirse en miembros sin importancia de la Tropa; que los Scouts no

tenían el menor interés; que no conocían al Jefe de Tropa y que todos sus amigos estaban en la Manada."

Sólo veían el reverso del cuadro, esto es, menor atractivo y posible desilusión. Ni siquiera se dignaban dirigir una mirada al lado más importante -al lado que les había enseñado que el Escultismo es una gran aventura; que el Lobato no llega realmente a abandonar la Manada y que puede hacer más por ella como Scout, que lo que en todo tiempo pudo hacer como Lobato, puesto que los Scouts juzgarán de la Manada por lo que hagan aquellos que han salido de la misma.

Los caballeros de antaño afrontaban el peligro y combatían por el buen nombre de su Patrono, de su País y de su dama.

Los Lobatos de hoy pueden ir a la Tropa, por el buen nombre de su Manada.

Mientras más peligros se os presenten, más oportunidades vais a tener de meter el hombro y avanzar. Si alguien os refiriera la historia de un hombre que había dado media vuelta ante una dificultad por encontrarse más feliz en casa, seguramente no lo tendríais en gran estima, ¿no es verdad?

En la Manada no tenéis oportunidades de ganar vuestras espuelas ya que todo lo que hacéis es prepararos para ganarlas cuando seáis Scouts. Todas las Estrellas e Insignias por las que trabajáis, han sido puestas allí con ese motivo -de allí que las uséis en vuestro Uniforme Scout-. En cuanto hayáis obtenido vuestra Tercera Clase (Pietiemo), habréis ido muy lejos respecto de donde os encontrabais.

Los caballeros buscaban el peligro y estaban seguros de encontrarlo; pero si vosotros veis a vuestro alrededor, veréis muchachos que han ingresado antes que vosotros en la Tropa. ¿Por Ventura tienen apariencia miserable o parecen medio muertos? ¡Creo que no! Pues bien, haced vosotros la prueba y ved qué sucede. Las cosas se antojan tremendas cuando uno tiene miedo. Haceos el propósito de quedaros con vuestra Tropa ya que sois miembros de ella desde que sois Lobeznos, fuisteis admitidos a la Gran Hermandad Scout, no la abandonéis cuando se os pide que deis un paso más. Ayudad a convertir en realidad la frase que sirve de título a esta Dentellada.

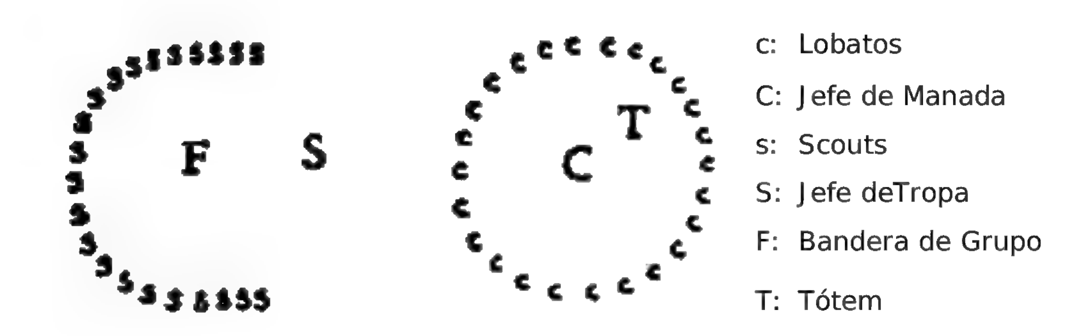
Por supuesto que no digo que la Tropa sea exactamente como la Manada. No, no es así; en la Manada habéis estado como en una especie de vivero de la selva; en la Tropa tendréis que pensar por vosotros mismos; bastaros a vosotros mismos, dominar vuestros ímpetus, y no seguir a una multitud sin estar seguros de que aquella gente está haciendo una obra Scout; tendréis que conteneros o estimularos para no emprender o abandonar una empresa que os parezca difícil o tediosa; en una palabra, necesitáis desplegar verdadero valor y constancia.

"Respetar a los hombres, temer a Dios, honrar al Rey y amar a sus semejantes", tal era el código de los caballeros; vosotros tenéis ya vuestra armadura de Scout (vuestro Guía y vuestro Jefe de Tropa os ayudarán a colocar cada una de sus partes en su lugar); ved, pues, lo que con ella podéis hacer.

Paso de la Manada a la Tropa

Al final de la última junta de vuestra Manada se efectuará una ceremonia, parecida a ésta: la Manada forma el Circulo de Parada en un extremo del salón, y en el otro la Tropa forma en herradura. Entre la Tropa y la Manada, dos ayudantes sostienen a poca altura del suelo una cuerda que simboliza el límite entre ellas, y el cual debe pasar el Lobato. La Manada lanza el Gran Clamor. Akela llama al Lobato que asciende; éste se desprende del Círculo y se coloca frente a su Jefe de

Manada, quien le desea buena caza en nombre de la Manada y le dice estas palabras:



"Hace tiempo, cuando llegaste a la Manada, te aceptamos como Parchetiemo pasando a formar parte de la Gran Hermandad de los Scouts; ahora que sigues adelante hacia la Tropa, te pedimos que no nos defraudes.

La Tropa no será para ti lo mismo que la Manada. En la Manada has estado como en el seno de la Selva, rodeado de cuidados; pero en la Tropa tendrás que pensar y valerte por ti mismo.

Sigue por el buen camino que es el camino del Scout. Aunque el mundo trate de arrollarte y de hacerte dudar, ya no podrás dejar de hacer una cosa porque te parezca aburrida o difícil. Respeta a todos los hombres; ama a Dios; honra a tu Patria y quiere a tu Hermandad. Éste era el Código de los Caballeros."

El Lobato repite su promesa de Lobato por última vez. Comenzando: "Yo he prometido..." Entonces da la vuelta al circulo estrechando la mano de cada uno de los Lobatos y regresa al centro. La Manada lanza tres vivas en su honor.

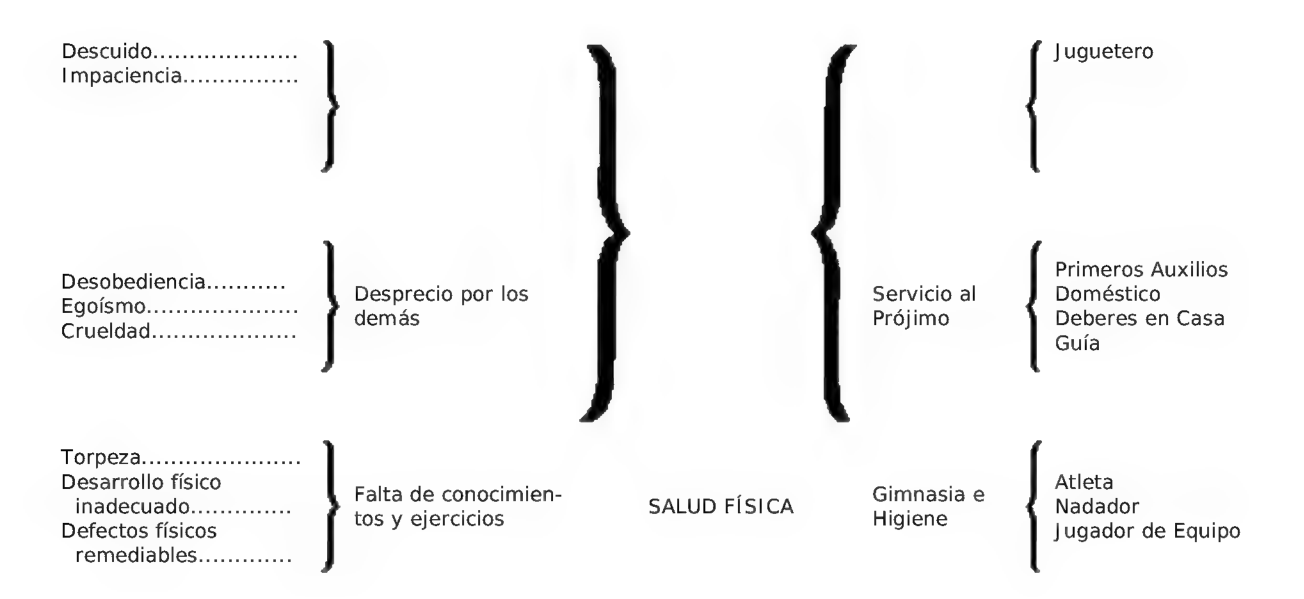
El muchacho y el Jefe de Manada avanzan hasta la línea donde el Jefe de Tropa les está aguardando. El Jefe de Manada entrega el muchacho al Jefe de Tropa, quien lo conduce a la herradura y lo presenta a su Guía. El Guía conduce al Lobato a su futura Patrulla.

La ceremonia concluye con el grito de la Tropa. Es éste un paso mas; ahora habéis bajado por la selva y abierto vuestros ojos para hacer muchas cosas admirables. Ahora tenéis que continuar vuestro camino dentro del Escultismo. Akela y la Manada os despiden con un alentador "Buena Caza". Vosotros no olvidaréis jamás los días que pasasteis en la Manada. Algunos quizá regresarán a ella, para ayudar a otros Lobatos a abrir los ojos en la selva.

¡BUENA CAZA!

DIAGRAMA DE LAS FALTAS DE LOS MUCHACHOS
Y EL REMEDIO DEL LOBATISMO

Faltas ordinarias de los niños pequeños	Causas	Educación necesaria	Remedios	Actividades del lobato y Especialidades*
Exhibicionismo............	Inexperiencia		Inteligencia y Perseverancia	Coleccionista
Brabuconadas				Observador
Timidez.......................				Jardinero
Mentira.......................				
		CARÁCTER		
Travesura..................	Falta de interés y curiosidad		Manualidades	Artista
Destructibilidad..........				Remendón


Descuido....................
Impaciencia................
Juguetero
Desobediencia...........
Egoísmo.....................
Crueldad....................
Desprecio por los demás
Servicio al Prójimo
Primeros Auxilios
Doméstico
Deberes en Casa
Guía
Torpeza......................
Desarrollo físico inadecuado..............
Defectos físicos remediables.............
Falta de conocimientos y ejercicios
SALUD FÍSICA
Gimnasia e Higiene
Atleta
Nadador
Jugador de Equipo



ESPECIALIDADES DE LOBATOS
Y CÓMO OBTENERLAS

CAPÍTULO PRIMERO

EL OBJETO DE LAS INSIGNIAS de Especialidades es ayudar a corregir los defectos, y a desarrollar el carácter y la salud física. No deberán consistir en lo mismo que las pruebas para obtener las Estrellas, y ordinariamente no deberán formar parte del trabajo normal de la Manada. Las insignias son actividades individuales que pueden desarrollar los Lobatos de Segunda Estrella, para progresar más en los caminos del Lobatismo; deberán ser alentados para pasarlas teniendo en cuenta que estas actividades los desarrollan, pero sin que esto sea a expensas del trabajo ordinario de la Manada. Deberá recordarse que los Lobatos de Segunda Estrella pueden presentar sus pruebas de Especialidades pero esto no quiere decir que los Lobatos de Primera Estrella no puedan también dedicarse a estas actividades.

Las Especialidades de Lobatos están divididas en cuatro grupos, a saber: 1º Carácter (insignia azul). 2º Manualidades (amarilla). 3º Servicio a sus semejantes (roja). 4º Salud física (verde). Cada uno de estos grupos se subdivide en tres materias, para cada una de las cuales puede observarse una Insignia.

(Esquema original de B.-P.)

Las Especialidades se otorgan por recomendación de un Sinodal competente e independiente, que haya sido aprobado por la Asociación Local; las insignias se usan sobre el brazo derecho en hileras paralelas entre el hombro y el codo.

GRUPO I.- CARÁCTER (AZUL)



Coleccionista Observador Jardinero

COLECCIONISTA

Formar una colección de un grupo de objetos, arreglados con buen gusto y sistema, durante un período de tres meses como mínimo, saber algo acerca de su colección y mostrar un interés inteligente por ella. La naturaleza de la colección debe ser escogida por el Lobato. Las sugerencias pueden ser: estampillas, estampas de cajetillas de cigarros, envolturas de frutas, cajas de fósforos, monedas, plumas, hojas o flores (Para la finalidad de las dos últimas, pueden aceptarse reproducciones fotográficas o al carbón).

O en su lugar, llevar un álbum con recortes de eventos, etc., por un período de tres meses como mínimo.

OBSERVADOR

1. Haber observado el aspecto, siempre que sea posible, en estado natural, y saber algo de los hábitos de:
   a) Seis animales, o
   b) Seis aves
   O en su lugar, ser capaz de reconocer y nombrar con certeza, en su vida natural:
   c) Seis flores de primavera o seis flores de verano, o seis flores de otoño, y también
   d) Seis árboles
2. Encontrar el camino en un paraje desconocido, a no más de 300 metros, siguiendo las direcciones dadas al Lobato por el Sinodal (ya sean rumbos con la brújula, o señales trazadas en el suelo, o señales hechas con elementos naturales, o una combinación de éstas).
3. En el Juego de Kim, ser capaz de recodar nueve objetos de doce. (Es preferible seleccionar variaciones de este juego que no se usen en la Tropa).

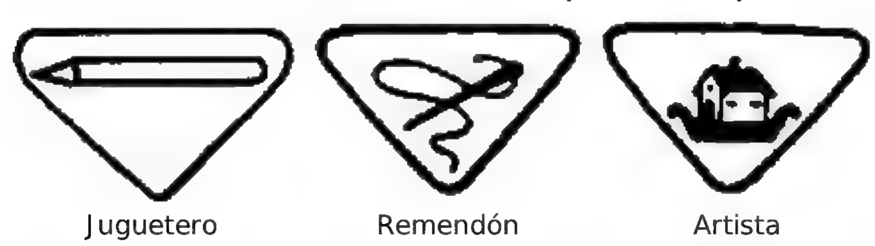
JARDINERO

1. Tener cuidado y cultivar un jardín de no menos de dos metros cuadrados, preferentemente un cuadrado aproximadamente de 1.5 metros por lado, durante un mínimo de cuatro meses.
2. Ser capaz de nombrar al menos seis de los siguientes especímenes comunes que crecen en la tierra:
   a) Flores de jardín.
   b) Legumbres, hortalizas o vegetales.
3. Distinguir y nombrar:
   a) Cuatro semillas comunes.
   b) Tres enemigos comunes de los jardines.
   c) Tres amigos comunes de los jardines.
4. Demostrar el uso y cómo tener cuidado de los siguientes utensilios: pala, rastrillo, azadón, desplantador. En el caso de Manadas de la ciudad, cuando sea imposible tener jardines, pueden tomarse las siguientes alternativas para (1) y para (4):
5. Tener cuidado de una jardinera de ventana durante cuatro meses.

   O en su lugar, tener cuidado de das o más plantas perennes, en botes, plantadas durante cuatro meses.
6. Hacer crecer dos plantas de los siguientes incisos:
   a) Un bulbo en agua o, un musgo de pantano en tierra.
   b) Una castaña o una bellota en agua, en tierra o en musgo.

c) Mostaza y mastuerzo (lepidio), chícharos o frijoles en franela.

GRUPO II.- MANUALIDADES (AMARILLO)



Juguetero Remendón Artista

ARTISTA

1. Dibujar, en presencia del Sinodal, a lápiz, pincel, pluma o crayón, una ilustración original de cualquier incidente o carácter de un cuento sencillo, a tamaño no menor de 18 por 12 centímetros:
   a) Dibujar del natural o de memoria, a tinta y pluma, o a lápiz, cualquier animal o persona que haya visto.
   b) Dibujar del natural un paisaje o un grupo de algo viviente.
   c) Llevar un álbum de dibujos por un período de tres meses.
   d) Ilustrar un cuento por medio de dibujos a manera de palos de fósforos, con una serie de no menos de cuatro ilustraciones.
   e) Hacer una tarjeta de felicitación sencilla, de su propio diseño, usando lápiz, pincel, pluma o crayón.
   f) Hacer un modelo en arcilla, barro u otro material plástico.

Nota. Debe estimularse la inclinación natural del muchacho en todos los campos; son de igual valor el espíritu y la intención del trabajo que el apego a las reglas académicas.

REMENDÓN

Ensartar una aguja y coser un botón, remendar un agujero de un suéter o de unas medias y un rasgón, y llevar a cabo dos de las siguientes pruebas:

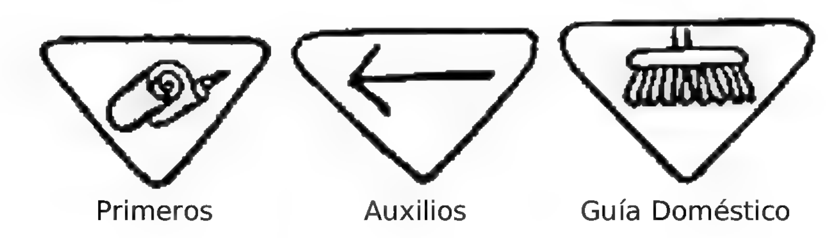
1. Hacer algún artículo de punto de aguja.
2. Hacer una pieza de malla, como un cesto para grano o una cubierta de maleta, etc.
3. Trabajar un diseño de punto de cruz en lona.
4. Hacer un tapete o un felpudo de lona o de arpillera.
5. Lavar y planchar su pañoleta.
6. Hacer una canasta.
7. Entretejer un artículo útil en rafia.

JUGUETERO

Hacer un artículo con fragmentos sobrantes, tales como conos de abetos, ganchos de ropa, etc., y también un juguete de tamaño razonable, como un bote, una máquina, un automóvil, un muñeco o un animal, o en su lugar, en proporciones razonablemente correctas y a colores, un juguete compuesto tal como una hacienda, una selva, un parque zoológico con animales, una cabaña con mobiliario, o una estación o reacondicionar dos juguetes duraderos, de acuerdo con el Jefe de Manada.

Nota. Un artículo que haya sido presentado para la prueba de Segunda Estrella no debe aceptarse como parte de esta Especialidad.

GRUPO III. SERVICIOS A OTROS (ROJO)



Primeros Auxilios Guía Doméstico

PRIMEROS AUXILIOS

1. Saber cómo limpiar y tratar una raspadura.
2. Ser capaz de curar y vendar una mano y una rodilla cortada y aplicar correctamente un cabestrillo grande.
3. Saber el tratamiento para detener una hemorragia de la nariz.
4. Saber cómo apagar las ropas que han tomado fuego; y cómo tratar quemaduras y escaldaduras menores.
5. Demostrar que entiende la necesidad de solicitar la ayuda de personas adultas.
6. Conocer el tratamiento sencillo para la conmoción (no eléctrica).

GUÍA

1. Ser capaz de dar direcciones claras y concisas, bien expresadas y dichas con distinción, a un fuereño que pregunte su camino, y hacerlo cortesmente y con prontitud.
2. Saber dónde se encuentra la demarcación de la policía, el médico, el boticario, el teléfono público, los bomberos, la estación de ferrocarril, la gasolinera, el garaje y el hotel más cercano.
3. Saber cómo llamar a los bomberos, a la policía y a la ambulancia.
4. En las ciudades saber el nombre y al menos dos lugares de la ruta de los autobuses locales, hasta un máximo de cuatro rutas.

   En el campo: Conocer la ruta de los autobuses locales.

DOMÉSTICO

1. Hacer una buena olla de café y freir o batir un huevo.
2. Preparar papas y hervirlas o freírlas.
3. Hacer una cama y lavar los trastos de cocina.
4. Limpiar ventanas y utensilios de latón.
5. Barrer y sacudir un cuarto, o limpiar la mesa después de la comida, lavando los utensilios de cocina.
6. Servir una mesa por lo menos para tres personas y para una comida de dos turnos.

GRUPO IV.- CULTURA FÍSICA (VERDE)



Atleta Nadador Jugador de Equipo

ATLETA

Estas pruebas están divididas en dos clases; A y B. La clase A es para los Lobatos de 7 a 9 años de edad; la clase B para los de 9 a 11 años. Las pruebas son de la misma naturaleza en ambos casos, pero las normas son diferentes.

(Nota: La estatura promedio de los Lobatos de la clase A es 1.2 metros. Si un Lobato de esta clase esta muy desarrollado (no solamente en altura), debe juzgarse en la clase B. Si un Lobato está poco desarrollado, debe seguir las pruebas de la Clase A).

CLASE A.
El Lobato debe:
- Correr 45 metros en 10 segundos.
- Saltar 75 centímetros (altura).
- Brincar 1.80 m. (longitud).
- Trepar por un árbol al menos hasta 4.5 m., o subir por una cuerda hasta 3 m. de altura.
- Lanzar una pelota de cricket hasta 18 m., y recoger una lanzada de 9 m.

CLASE B.
El Lobato debe:
- Correr 54 m. en 10 segundos.
- Saltar 80cm. (altura).
- Brincar 2.25 m. (longitud).
- Trepar por un árbol al menos hasta los 4.5 m., o subir por una cuerda hasta 3 m. de altura.
- Lanzar una pelota de cricket hasta 26 m. y recoger una lanzada de 13 m.

NADADOR

1. Nadar 25 metros con cualquier brazada.
2. Ser capaz de flotar de espalda durante 60 segundos en agua salada o 30 segundos en agua dulce, o sostenerse por dos minutos en agua salada o un minuto en agua dulce.
3. Nadar de espaldas 15 metros.
4. Ser capaz de bucear, ya sea parado o nadando, o como alternativa, saltar con las manos entrelazadas alrededor de las rodillas, de la orilla o de un bote, o zambullirse por un costado de la piscina.

JUGADOR DE EQUIPO

Ser jugador regular de un equipo organizado de fútbol, béisbol, basquetbol o voleibol, u otro juego de naturaleza semejante (El equipo debe estar bajo el control del Jefe de Manada, el maestro de escuela, u otra persona autorizada por el Jefe de Manada). El Lobato debe haber jugado en el equipo un mínimo de seis partidos y debe ser recomendado especialmente por su capitán y por la persona responsable del equipo, de que tiene espíritu deportista.

TÓTEM DE MANADA

La Manada tiene derecho a poseer un Tótem. Se agrega un listón al Tótem cada vez que un Lobato obtiene una Especialidad; el listón será del color de la materia a que pertenezca la Especialidad ganada. El nombre del que la obtiene se escribe en una etiqueta adherida al listón.

Al final de un año se juntarán todos los listones obtenidos durante el año y se pasarán por el centro de un anillo que lleve la fecha, para separarlos de los ganados en años anteriores, y de los que se ganen en años siguientes.

Uno de los objetos del Tótem es alentar a los Lobatos a hacerse aptos, obteniendo el mayor número de Especialidades; demostrando a primera vista la eficacia de la Manada: retando a otras Seisenas para hacerse igualmente eficientes y alentando el esfuerzo individual para cooperar a establecer un buen expediente en honor de la Manada.

Al mismo tiempo deberá recordarse que la eficiencia en Especialidades no constituye una verdadera prueba para la Manada. El espíritu de la familia feliz cuenta más que cualquier otra cosa.

ENTREGA DE INSIGNIAS

Antiguamente se usaba pedir a los Lobatos que hicieran una promesa antes de recibir una Especialidad; la Promesa variaba de acuerdo con la naturaleza de la Insignia. Como se palpó que el hacer varías promesas quita valor a la Promesa de los Lobatos, esta costumbre ha sido abandonada. Sin embargo, es de desearse que se haga hincapié sobre la importancia que tiene el adquirir una Especialidad y para ello hay que preparar una pequeña ceremonia para otorgarla, valiéndose de la ocasión para grabar en los Lobatos, por medio de una pequeña plática, la necesidad de que continúen practicando la materia en que se han especializado, y adquiriendo mayor conocimiento en ella conforme pase el tiempo. Especialmente con respecto a las Insignias del grupo tres, ya que su práctica aumenta la utilidad del Lobato hacia sus semejantes.



CAPÍTULO SEGUNDO

ESPECIALIDAD DE COLECCIONISTA

Nota a los Jefes de Manada. Los detalles concernientes al arreglo, etc., de estampillas, no puede ser incluido aquí, ni tampoco respecto a escudos, etc., o instrucciones con respecto a hojas y flores. Estas deberían ser buscadas en los libros relativos a dichas materias. Daremos sin embargo unas cuantas sugerencias sobre los métodos que ayudan a los Lobatos, a ordenar sus colecciones, o sus libros de recuerdos.

El punto principal es estimular al niño para trabajar sistemáticamente; tanto mejor si él sigue un sistema propio, ejercitando la claridad y limpieza en las notas descriptivas.

¿Qué coleccionar?

Sabéis, por supuesto, cómo coleccionar tarjetas postales. Respecto a timbres postales os será fácil aprender con rapidez, si conseguís un álbum especial. Son éstos de las mejores cosas que un Lobato puede coleccionar, ya que le enseñan, además, geografía. No los peguéis en él con goma, en forma definitiva: consultad con vuestro Jefe de Manada. quien os enseñará cómo deshaceros del sobre y cómo usar el aditamento especial para colocar los timbres. Hasta aquí todo va bien, pero hay otras cosas que vosotros podéis coleccionar. Si vivís a la orilla del mar podréis coleccionar conchas.

La forma adecuada de hacerlo es pegarlas con limpieza, en un cartón, escribiendo su nombre debajo.

Los fósiles o diferentes clases de piedras deberán arregiarse en cajas o cajones en un gabinete o cómoda, y no solamente deberéis escribir su nombre en la etiqueta, sino también la fecha y el lugar donde fueron encontrados.

Las flores y las hojas deberán estar bien prensadas y secas antes de pegarse en el libro. Vosotros deberéis buscar el nombre correcto en un libro y escribirlo con limpieza debajo de cada especiero, poniendo a continuación, entre paréntesis, el nombre vulgar que ellas tengan -o sea el nombre con que la gente del campo las denomina, en el lugar del mundo donde vosotros os encontréis.

Si se conservan las hojas mismas, éstas se secan y se vuelven quebradizas, rompiéndose frecuentemente en varios pedazos. Por tanto, es un buen plan hacer de ellas lo que se llama una reproducción, por medio de fotografías. o con papel carbón. Si se usa el primer medio colóquese la hoja sobre un pedazo de papel sensitivo y sobre ella un vidrio grueso, exponiéndola en seguida al sol o a la luz, hasta que el papel sensitivo tome un color café obscuro. La hoja aparecerá quedando fotografiada en el papel y éste tendrá que ser fijado. Cualquiera que sea aficionado a la fotografía podrá decir a vosotros cómo se hace esto. Si vosotros preferís una copia al carbón, usad el mismo

papel que se usa en las máquinas de escribir para sacar una o dos copias de una carta. Colocad la hoja con la cara hacia abajo sobre una superficie plana y sólida, colocad el papel carbón también con la cara hacia abajo y sobre ella; sobre el papel carbón colocad un papel ordinario, fuerte y sobre él con la punta de los dedos frotad suavemente, pero con firmeza la parte correspondiente a la superficie de la hoja y particularmente las orillas. Esto hará que el reverso de la hoja quede cubierto con el carbón. Levantad los papeles y, con cuidado también la hoja tomándola por el tallo y colocadla con el reverso hacia abajo sobre una hoja de papel en blanco, una tarjeta o un libro, según donde vosotros queráis tener la reproducción. Colocad otra hoja de papel encima de la hoja y frotad sobre ella como lo hicierais antes; poned especial cuidado en que la hoja no se mueva, pues de lo contrario la reproducción resultaría borrosa. De esta manera el carbón en el reverso de la hoja pasará al papel blanco, en el cual quedará impresa definitivamente la hoja, pudiéndole poner en seguida la inscripción correspondiente. Si se os dificulta conseguir papel carbón, o éste es demasiado caro, podéis obtener resultados semejantes por medio del humo. Colocad una hoja de papel amarillo sobre una vela encendida hasta que su superficie se ahume perfectamente, teniendo cuidado de mover el papel así preparado, lo mismo que usaríais el papel carbón.

Una colección muy interesante es la de monedas, pero éstas son difíciles de conseguir.

Cajas de fósforo

Conozco Scouts que tienen colecciones dc más de 150 clases diferentes. Tienen cajas de fósforos de todas las marcas y algunas de otros paises.

A éstos les prometí recolectarles algunas cuando anduviera viajando por el extranjero, y el resultado fue que realmente me interesé en esto tanto como ellos e interesé también a mis amigos. Levantábamos cajas viejas de fósforos de entre la nieve en Suiza, las comprábamos en las tiendas de cosas viejas y en las tiendas de Florencia. Semanas después mis amigos me remitían las cubiertas de cajas de fósforos dentro de las cartas que me escribían. Es sorprendente el número de pequeños cuadros que se consiguen por este sistema.

Todos y cada uno podéis coleccionar tarjetas de las contenidas en las cajetillas de cigarros; pero por coleccionar no quiero decir que os hagáis insoportables a los extraños.

Podéis vosotros pedir a vuestros padres o a vuestros hermanos, o a vuestros tíos, o a vuestros primos, que os las consigan y una vez que hayáis obtenido una docena por lo menos, entonces podéis poneros a arreglarlas en un libro.

Consejos para coleccionar en libros de recuerdos

Ya hemos hablado acerca del Libro de Recuerdos en la 12a dentellada.

El Libro. Si vosotros vais a pegar en él fotografías, cuadros, escudos de armas, sellos postales, flores o especímenes de cualquier clase, no uséis como álbum un cuaderno de ejercicios de a centavo. Los muchachos se inclinan a hacer tal cosa, lo que significa que al terminar de pegar todos sus especímenes tienen un libro todo boludo y deforme. Podéis conseguir un libro hecho especialmente para pegar cosas en él, con lomos anchos; para que cuando sus páginas estén llenas, el libro esté parejo y no deformado. Ahorrad, pues, lo necesario para comprar un libro de recuerdos en alguna juguetería o papelería. Podéis también comprar hojas sueltas de cartulina, de las que llevan tela pegada en una orilla, a manera de bisagra y que pueden pegarse una con otra para formar un libro, una vez que han sido llenadas.

Para timbres postales deberéis, por supuesto, adquirir un álbum especial. Los hay bastante

baratos; con aditamentos pequeños e invisibles para pegar los timbres de tal manera que se puedan quitar sin echarlo a perder.

La Goma. No uséis pasta amarilla de esa sumamente pegajosa y en cantidad tal que llenéis la mesa, las páginas y vuestras manos de pegamento o poniendo todo a vuestro alrededor hecho un horror. Hay una cantidad grande de pegamentos. Respecto al pegamento que vosotros mismos podéis fabricar ya os he dado las instrucciones necesarias en la 12a dentellada. También podéis comprar un bote de pegamento con todo y brocha. o una botella de goma. Poned especial cuidado en tener vuestras manos bien limpias al usar la goma o el pegamento, pues de lo contrario dejaréis las huellas de vuestros dedos, pegajosas y negras, sobre todos los objetos que toquéis. No prenséis los recortes con los dedos, usad para el objeto un trapo suave. Tened especial cuidado acerca de esto al pegar fotografías.

Etiquetas. Jamás escribáis el nombre de un espécimen debajo de él sin haber trazado antes una línea suave con lápiz. que os guíe para escribir derecho (esta línea puede ser borrada después). Practicad haciendo letras de imprenta bien hechas. Es un magnífico plan poner los nombres con limpieza con letras de molde, con lápiz primero, muy suave, después sobre ellas con tinta. La limpieza de las leyendas constituirá una gran diferencia en la apariencia de vuestro libro.

Si podéis conseguir tinta china usadla, pues se ve mejor que la tinta ordinaria. Os daré a vosotros un buen consejo sobre inscripciones: comprad una pequeña imprenta de letras de goma para imprimir nombres. Podéis conseguir una con mango, cojín y todo por poco dinero. Colocad las letras necesarias para que formen las palabras que deseáis. ponedles tinta por medio del cojín y después comprimidlas fuertemente contra el papel. Se verán mucho mejor que escritas a mano: además proporciona una gran diversión el hacerlo. Aseguraos de que la palabra va escrita correctamente. Aún más importante que la ortografía correcta y la limpieza, es que los nombres y descripciones sean correctos. Siempre buscad el nombre exactamente correcto del espécimen. y poned las cosas en orden, no revueltas; a esto se llama hacer las cosas con sistema. Suena un poco pedante. pero es de la mayor importancia hacerlo así. Nada en el mundo tiene éxito sin sistema. Recordad el proverbio:

"Planead vuestro trabajo, y luego trabajad de acuerdo con vuestro plan".



CAPÍTULO TERCERO

Especialidad de Observador

Nota a los Jefes de Manada. Queda a la discreción de los Jefes de Manada y a los deseos de los Lobatos mismos, la elección de las aves, animales, flores y árboles, siendo los más apropiados para observar, los que sean más comunes en la localidad. Por tanto, la instrucción relativa no puede quedar incluida en este libro; pero existen publicaciones de trabajos de esta naturaleza, excelentes y a precios módicos, en los cuales se encuentra toda la información necesaria. Debemos decir que aun cuando los libros son necesarios para obtener el conocimiento exacto y detallado, esta materia deberá ser estudiada, lo más que sea posible, directamente de la Naturaleza. Los Lobatos encontrarán que el "acecho" de aves o bestias es sumamente fascinador, pero que requiere paciencia y dominio de sí mismo. Aunque a los Lobatos se les deberá permitir el buscar nidos de aves e interesarse en ellos y reconocer los huevos, el coleccionar nidos y huevos no les será permitido. Con frecuencia resulta sumamente cruel el coger nidos cuando tal cosa es llevada al cabo por niños pequeños; y de cualquier modo, coleccionar nidos de aves da lugar a tanta crueldad y destrucción, que es mucho mejor enseñar a los Lobatos a dejar tales cosas a un lado, debiendo valerse de todas las oportunidades para imprimir en su cerebro e imaginación la crueldad que implica el robo de los nidos y huevos de los pájaros. Sustitúyase el deseo de poseer huevos por el deseo de observarlos y protegerlos, de tal manera que se conviertan en pajarillos que lleguen a ser útiles al hombre por su canto y por las malas hierbas que destruyen.

Observación y acecho

Algo se ha dicho ya acerca del acecho en la Octava Dentellada, pero es de la mayor importancia que el verdadero observador sepa cómo acechar, pues de lo contrario no habrá animal o ave a quien é logre ver; los espantará antes de que haya logrado poner los ojos en ellos. La primera cosa que hay que recordar es que se camine sin hacer ningún ruido, suavemente y saber poderse "helar", es decir, permanecer perfectamente quieto en cualquier momento. Aprended a caminar de tal manera que vuestros pies descansen igualmente sobre el piso, que los dedos de vuestros pies apunten siempre hacia adelante, pues de este modo tropezaréis con menos obstáculos y conservad los brazos y el cuerpo tan quietos como os sea posible.

El Juego Acecho del Venado, mencionado más adelante, ayuda a caminar sin hacer ruido, habiendo además otros juegos (de salón) de acecho, que os proporcionarán mucha práctica y preparación para acecho verdadero en el campo. Tanto como conservar el equilibrio de vuestro cuerpo (a lo cual ayudan las Pruebas de las Estrellas), vosotros deberéis tener vuestros ojos y oídos bien abiertos, para ver y oir cualquier cosa inmediatamente. Cuando veáis un animal o ave en campo abierto, quedaos quietos por un momento y luego, con precaución, empezad a caminar hacia él; agachándoos conforme caminéis hasta llegar lo suficientemente cerca de él para observarlo cuidadosamente. Tomad mentalmente nota de su tamaño, de su color, de sus movimientos, del ruido que produzca, etc. Es inútil tomar notas en un papel en el lugar mismo de los hechos, pues el

ruido y los movimientos que vosotros hagáis los espantarán de allí. Pero estas notas deberán hacerse inmediatamente después, en cuanto os sea posible.

Pronto descubriréis que la mayor parte de vuestras observaciones reales las tendréis que hacer solos. Es un error sentarse o estarse quieto en un lugar. Veréis mucho más si camináis silenciosamente. Pronto os daréis cuenta de lo fascinador que es observar objetos reales, y podréis pasar más de una tarde felices, solos, en este entretenimiento.

Lo mejor que un observador puede hacer, es llevar un diario en el cual anote todas las observaciones que le hayan interesado acerca de la Naturaleza, cuando se encontraba en el campo. En los días de mal tiempo, cuando no tenga en qué entretenerse, puede ilustrarlo con dibujos fotografías o estampas de animales, aves, etc., recortadas de los periódicos y de las revistas. Así obtendrá la historia completa y duradera de todo lo que haya visto. A una Seisena y aún a toda la Manada, les será posible llevar un libro de esta naturaleza, para el cual cada Lobato contribuye de tiempo en tiempo.

Exploración

Seguir pistas con señales dibujadas. Hay muchas maneras de explorar. Una de ellas es seguir pistas formadas por señales artificiales. Pero mientras un muchacho ordinario buscaría una --> un Lobato conserva sus ojos abiertos y su cerebro alerta y toma nota hasta de las más pequeñas cosas que puedan indicarle qué rumbo lleva alguien que va adelante de él. Yo he encontrado que los Parchetiernos con frecuencia cometen pequeños errores, lo que significa pérdida total de la pista o por lo menos pérdida de tiempo. Aun algunos buenos Lobatos cometen errores porque se olvidan de estar siempre alertas o van tan de prisa que dejan pasar muchas cosas, y al final pierden más tiempo que si hubieran ido despacio.

Juego: SEGUIR PISTAS. Una partida de vaqueros va a dar principio a un viaje largo al través de las llanuras. Esperan ser seguidos por otro grupo de los suyos al cabo de una semana. Por tanto, se ponen de acuerdo para dejarles señales de pista o mensajes a lo largo del camino. Los Lobatos divididos en dos grupos envían uno de ellos al través del campo o del bosque -de preferencia por un camino o vereda-. Estos irán dejando señales, ya sea en el piso, en las cercas o en las piedras, consistentes en flechas apuntando la dirección que van siguiendo. Esconderán mensajes escritos en papel o en piedras o en pedazos de madera, diciendo cómo les ha ido, dónde se puede encontrar agua, y advirtiendo a sus compañeros los peligros que hayan encontrado. "Camino que evitar" (x) lo harán cuando sea necesario. Entre tanto, el otro grupo de Lobatos saldrá también (habiendo dado diez minutos de ventaja a los Vaqueros), no como los amigos que ellos esperan, sino en calidad de Indios, que han encontrado la pista y que van con malas intenciones en seguimiento de los "Cara Pálidas". Siguen la pista destruyendo todas las huellas y señales dejadas por los Vaqueros y leyendo sus mensajes. Los Indios pueden, si lo desean, mandar Scouts solos (buenos corredores) a hacer reconocimiento de espionaje, dando informes sobre el número y lugar donde se encuentran los Vaqueros. Pero los Scouts Indios hacen tal cosa a su propio riesgo. Si uno de ellos es visto por los Cara Pálidas, se convierte en su prisionero y se suma a su número.(Cualquier Vaquero que vea a un Scout enemigo lanza el grito de los Lobatos, y en seguida el Indio debe jugar limpio y entregarse). Los Cara Pálidas eventualmente, agotan sus provisiones al final de una jornada de un kilómetro (o más), lo que los obliga a hacer alto. Suponiendo que son Indios los que los van siguiendo, se esconden. Los Indios al darse cuenta de que la pista ya no continúa buscan a los Vaqueros (ver a uno y decir su nombre equivale a matarlo), pero cualquier Cara Pálida que se las arregle para salir de su escondite, sin ser sentido y toca a un Indio sin que él lo vea, lo mata (es decir. lo pone fuera de combate). El juego lo gana el grupo que tiene el mayor número de supervivientes cuando el Jefe de Manada hace sonar su silbato.

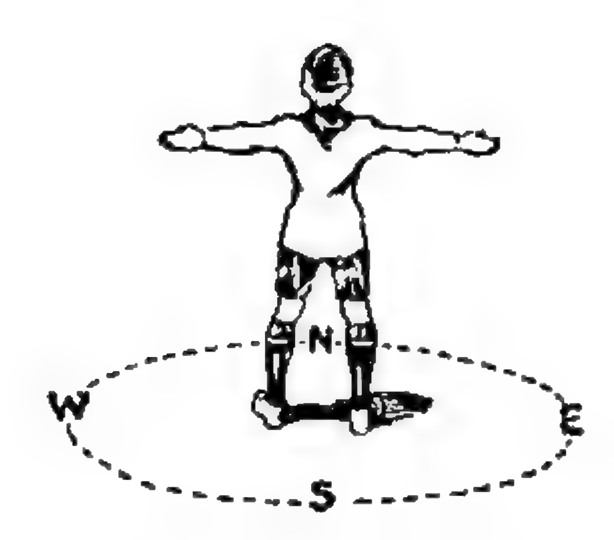
Lugares de referencia

Encontrar el camino por medio de lugares de referencia, es distinto de encontrarlo por señales de pista. En vez de buscar en el piso hay que buscar a todo el rededor de un lugar que puede ser algo que se encuentre en el paisaje permanentemente, que todo el mundo conozca y que pueda ser visto fácilmente: tal como un cerro, unas lomas, un estanque grande, un árbol solitario o una roca. Las iglesias y los edificios grandes pueden ser designados como lugares de referencia, y son muy útiles para guiarse por ellos. Vosotros debéis aprender a conocer todos los lugares de referencia alrededor de vuestra casa, por dos razones: 1º Para ayudar a los extraños a guiarse, y 2º Para que si llegáis a perderos podais saber dónde os encontráis. Podéis encontraros en un bosque, sin saber qué camino tomar para regresar; pues bien, subiéndoos a un árbol y viendo hacia la izquierda, a lo lejos, veréis la línea de plata del río brillando con el sol, lo que os hará decir: "Si el río está a mi izquierda yo deberé ir en esa dirección para regresar a casa. Veo además el molino que está a la orilla del río, por tanto, debo estar a 5 kilómetros de casa". O quizá podáis ver la torre de la iglesia, o un cerro grande que se levanta detrás de vuestra casa. Esto es lo que se llama guiarse por lugares de referencia; cuando os encontréis cerca de casa no habrá ninguna dificultad, pero cuando os halléis en un lugar extraño, esto será de gran importancia. Cuando vayáis de acantonamiento lo primero que debéis hacer es tomar nota de todos los lugares de referencia a vuestro alrededor y así sabréis encontrar el camino de regreso al acantonamiento. Un Lobato jamás debe preguntar por el camino que ha de seguir.

Seguir una dirección por medio de la brújula

Por supuesto que vosotros conocéis la importancia que tiene la brújula para guiar un barco en alta mar, ya que allí no hay lugares a los que referirse. Pero quizá creáis que la brújula es de poca importancia en tierra. En Inglaterra encontraréis vosotros señales y postes de millas en todos los caminos. Hay tantos que se cuenta una historia de un americano que corría a lo largo de las carreteras inglesas por primera vez, en un automóvil muy poderoso, y a poco andar se voltea a su amigo y le dice:

"¡Qué cementerio tan grande!" Ya ven ustedes cómo confundió los postes de millas con tumbas debido al número de las que había pasado. Además tenemos numerosos lugares de referencia: iglesias, ruinas, cerros y bosques. Sin embargo, en algunos otros paises es distinto. En Australia, por ejemplo, donde el pasto por donde hay que caminar es más alto que un hombre, y con frecuencia no hay caminos sino sólo veredas borrosas -sin postes de millas- una brújula es muy útil. Podrá acontecer que no haya ningún lugar de referencia y quizá tan sólo un cerro distante, cubierto por la neblina o por el crepúsculo. Los extranjeros caminan así a veces por horas y horas pensando que van siguiendo una línea recta y en realidad están dando vueltas alrededor de un círculo, entre aquel pasto largo, llegando después de muchas horas al lugar de donde partieron. Si usaran la brújula jamás les acontecería esto. (Podéis vosotros encontrar todo lo referente al uso de la brújula en la Décimasegunda Dentellada).



Hay otro medio, además de la brújula, para poder encontrar el Norte el Sur, el Este y el Oeste. Cuando vosotros paséis a ser Scouts aprenderéis a encontrar el Norte por medio del reloj y del sol: así como a encontrar la dirección por medio de las estrellas. Pero existen algunos métodos más sencillos que un Lobato puede usar. Recordad primero que si podéis señalar una dirección, digamos el Este -podéis señalar otras con gran facilidad. Si vosotros sabéis por dónde queda el Este, estirad el brazo derecho como para poneros en cruz señalando hacia el Este y estaréis viendo hacia el Norte. El Sur quedará a vuestra espalda y vuestro brazo izquierdo, apuntará hacia el Oeste. Lo mismo decir. por supuesto, con respecto a cualquier punto que vosotros conozcáis. Si fuere el Oeste el que vosotros conocéis con certeza, extended vuestro brazo izquierdo en esa dirección; si fuese el Sur, poneos de espalda hacia él. En esta forma quedaréis siempre, viendo hacia el Norte. Un buen método para conocer un rumbo, es por el Sol. Vosotros todos sabéis que el Sol sale por el Este y se mueve hacia el Oeste que es por donde se pone. Así, pues, si ese es el Este, el Oeste será el punto exactamente contrario. Si ya tiene algunas horas de haber salido el Sol, pensaréis en la forma en que se mueve, en el gran arco que describe y podréis juzgar (de manera aproximada) el lugar por donde salió, que será el Este. Si se trata de la puesta del Sol será a vosotros fácil señalar enseguida el Oeste que es por donde se pone.

JUEGOS

JUEGO DE KIM. El juego de Kim no es difícil, es sólo cuestión de práctica el ponerse ducho en él.

Cuando vosotros estéis viendo la charola, fijaos enseguida en los objetos que sean más fáciles de retener y grabadlos en vuestra memoria, de manera especial, dejando los fáciles para que se fijen en ella por sí solos. Por ejemplo, la cuchilla Scout, el hacha, el tintero, se grabarán en vuestra memoria por sí mismos, mientras que un botón de género, una perilla y una caja de fósforos se borrarán de ella con facilidad.

Esta misma regla se aplica a otros juegos de observación y memoria.

ACECHO DEL VENADO. El Jefe de Manada actúa como venado; no se esconde, sino que permanece de pie moviéndose de cuando en cuando. La Manada entera sale en busca del venado; cada uno trata, a su manera, de llegar a él sin ser visto. En cuanto el Jefe de Manada ve a un Lobato, le ordena quedarse quieto por haber fallado. Después de cierto tiempo el Jefe de Manada grita "Alto" y todos se detienen en el lugar en que se encuentran, ganando el que se halle más cerca del Venado.

Este mismo juego puede practicarse para poner a prueba a los Lobatos en su habilidad para

andar sin hacer ruido.

El juez tendrá los ojos vendados. Será mejor práctica donde haya hojas secas, piedras, grava, etc., tiradas en el suelo.

Cada Lobato trata por turno de tocar al que está vendado, comenzando desde una distancia de cien metros, y debiendo hacerlo con prontitud, digamos en un minuto y medio. El Lobato que llegue más cerca del juez, sin ser oído o detenido, es el que gana.

LA BATALLA NAVAL. Una puerta abierta representa la entrada del puerto, y dos Lobatos con los ojos vendados a cada lado de ella, un par de cruceros.

Los otros Lobatos -los barcos enemigos- tratan de entrar a puerto, uno por uno, sin hacer el menor ruido, para que no los atrapen los centinelas.

PRÁCTICAS DE EMBOSCADAS. La Manada se divide en dos grupos, uno que sale primero y se esconde en la maleza, etc., a un lado del camino. El otro sale detrás, y va nombrando a aquellos Lobatos que va viendo, sin salirse del camino. Se puede continuar jugando por el tiempo que se desee, un grupo y el otro alternándose para ser una vez los que se esconden y otra los que buscan. Al principio deberá darse mayor tiempo a los que se esconden para que lo hagan, pero poco a poco tendrán que hacerlo con mayor rapidez.

La oportunidad de uno que cae, será siempre aprovechada para que el resto del grupo, tan rápidamente como pueda, se esconda de tal manera que cuando regrese su compañero hayan desaparecido como por arte de magia. Esto causa gran diversión a los Lobatos.

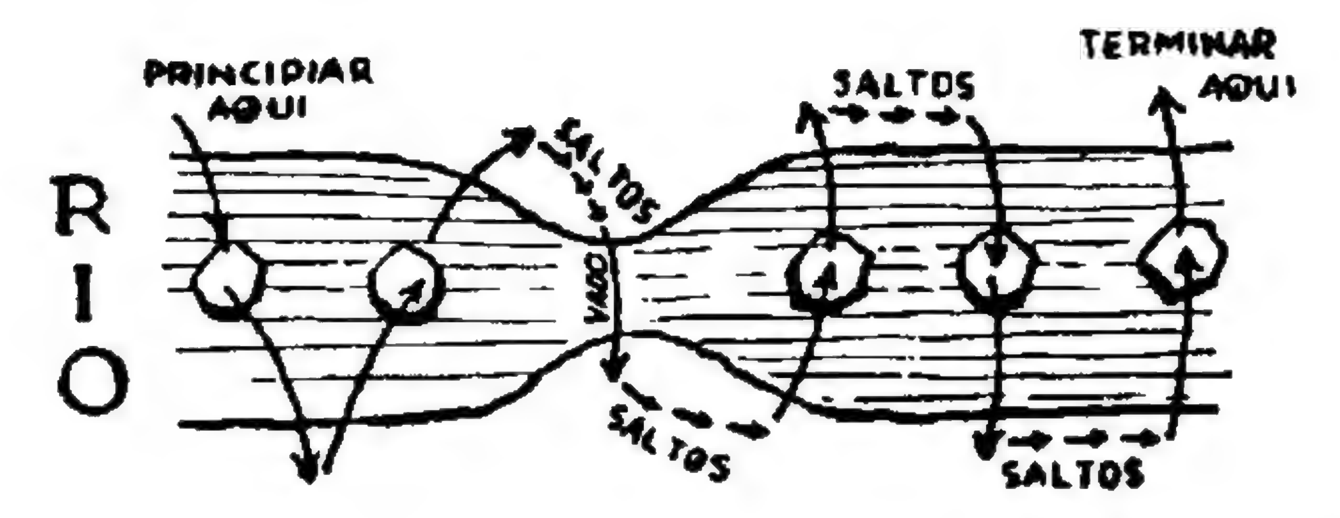
NATIVOS. Cuando los Lobatos han logrado ya gran eficacia para esconderse, pueden ser divididos en tres Seisenas. Una se constituye en partida de exploradores y las otras dos representarán a los "Nativos".

El grupo de exploradores saldrá en forma apropiada y en cada edificio, población o grupo de árboles hará alto y mandará unos Scouts a explorar como lo haría cualquier verdadero explorador. Una de las Seisenas de "Nativos" se habrá escondido y actuará a ratos de manera amigable, y a ratos como tribu hostil.

Mientras una de las patrullas de "Nativos" lleva al cabo este trabajo, la otra se adelantará y se preparará.

Este juego, arreglado en forma adecuada, producirá gran entretenimiento, al mismo tiempo que por su medio, pueden enseñarse actividades de Lobatos.

Saltar. Se señalará en el piso un "Río", con piedras en qué pisar y un vado; el Lobato tiene que cruzarle de un extremo a otro saltando en un pie. No deberá descansar para nada, sino que deberá continuar brincando todo el tiempo.



Todos estos diferentes juegos proporcionarán a vosotros práctica en acecho (véase "Observación y acecho"), que os ayudará a conservar el dominio sobre vosotros mismos constantemente y a tener los ojos y oídos bien abiertos, de tal manera, que gradualmente vayáis siendo mejores y más rápidos observadores, que reconozcáis con facilidad diferentes animales y aves y descubráis distintas flores, árboles y arbustos. En cualquiera de estas dos materias que escojáis para vuestra Insignia, deberéis hacer estudios por cuenta propia, y no solamente ateneros a libros o a lo que se os diga. Un observador es aquel que encuentra por sí mismo las cosas, aun cuando esto le tome mucho tiempo y paciencia, pero a la vez la recompensa le causará gran alegría descubriendo por sí mismo.



CAPÍTULO CUARTO

ESPECIALIDAD DE JARDINERO

Nota a los Jefes de Manada. Deberéis recordar que la afición de Jardinería despierta varias de las cualidades que vosotros desearíais ver en todo Lobato -tales como paciencia y constancia, previsión, observación, amor a la Naturaleza y destreza de manos.

Además, se deberá interesar en ella tanto a los Lobatos de la ciudad, como del campo. Los más afortunados poseerán un jardín, pero las pruebas sustitutas dan la posibilidad al Lobato que no posee una parcela, de conocer la diversión del jardín por lo menos en un sentido limitado.

Los Jefes de Manada que logren entusiasmar a sus Lobatos en la jardinería, tendrán la satisfacción de saber que los han colocado al principio de una afición que durará toda la vida, ya que el microbio de la fiebre de la jardinería es prácticamente incurable.

Sugerencias para los Lobatos en jardinería

Los Lobatos que tienen la suficiente fortuna de poseer un jardín, saben que la jardinería es un entretenimiento cuyo interés se conserva todo el año. Al final del invierno y principios de la primavera, el terreno tiene que se removido y preparado para colocar en él las semillas de las verduras o flores. Después viene la siembra y plantación; más tarde, en el verano, hay que trasplantar, quitar la maleza, la poda y el riego. Aun en el otoño hay mucho quehacer de preparación para el siguiente año. Pues si no se hacen planes con anticipación, y si se olvida quemar la basura y hacer la limpia general del jardín en el verano, no valdrá la pena de volver a verlo. Por tanto, todo jardinero tiene que pensar en él con anticipación.

Además de hacer planes, es muy importante la constancia -no descuiden su jardín por unas cuantas semanas, pues después será difícil ponerlo en buen estado. La maleza crece más aprisa que las plantas buenas.

Otro pequeño consejo: echen un vistazo a otro jardín, cuando tengan para ello oportunidad, y escuchen las charlas de los jardineros, pues de esa manera pueden recoger infinidad de datos.

Obtendréis vosotros los mejores resultados si comenzáis a trabajar vuestro jardín en la primavera. Si tenéis dónde escoger, escoged un terreno que no esté sombreado por árboles. Excavadlo profundamente. limpiándolo de maleza y de hierbas. Si vosotros podéis agenciároslo, revolved a la tierra estiércol y hojas de árbol secas. Desmenuzad bien la tierra y niveladla con un rastrillo. Cuando hayáis hecho esto estaréis listos para poder sembrar lo que queráis.

La siembra

Se pueden comprar semillas de toda clase de precios muy reducidos en paquetes; en los que con frecuencia vienen las instrucciones de cómo deberán sembrarse. Hay semillas de flores, que hay que sembrar cada año como las de maíz, y la resedá. Hay otras que se siembran cada dos años. Y otras son perennes, que quiere decir que la planta dura varios años. Pero las que duran un sólo año son las mejores, especialmente para comenzar. Al echar las semillas, si el terreno está sumamente suelto, pisadlo un poquito, pues las semillas se desarrollan mejor en terreno duro. Si las semillas son grandes (como las de chícharo o berro) hay que colocar una por una a un centímetro y medio del piso. Si las semillas son pequeñas como las de amapola, se riegan sobre el terreno y después se comprime la tierra suavemente. No hay que sembrar las semillas chicas en un día airoso, pues entonces caerán fuera del prado.

Algunas semillas nacen en unos cuantos días, todo depende del tiempo; pero no hay que impacientarse porque pasen una o dos semanas y no hayan comenzado a nacer. Cuando ya estén un poquito crecidas algunas tendrán que ser sacadas; lo que llaman "enrarecer", y la razón para ello es que las plantas necesitan mucho sol y aire, y si los tallos están demasiado juntos ninguno crecerá con propiedad. Los tallos en algunos casos tendrán que ser defendidos del sol si éste es demasiado caliente.

Sembrando plantas

Si en vez de semillas os decidís por plantas, haced un agujero suficientemente grande para que las raíces de ellas puedan extenderse, cubridlas bien con tierra fina, conservad la superficie del terreno aflojada con azadón, matando la maleza y al mismo tiempo permitiendo al aire y a la humedad que penetren.

Riego y limpia de maleza

Si vosotros veis que vuestro jardín necesita riego, regadlo durante la tarde y no solamente a medio mojar la superficie; las raíces son profundas y por tanto se necesita gran cantidad de agua.

Arrancad toda la maleza sin piedad; solamente por experiencia se llega a conocer la verdadera maleza. Por supuesto todo el mundo puede distinguir el amargón, la ortiga y las diferentes clases de zacate; pero hay multitud de otras, entre las cuales las peores son la corregüela y la grama, que tienen raíces horrendas que se enlazan alrededor de las plantas y las ahogan.

Plantas de maceta

Una planta de maceta necesita más cuidado que una planta que crece al aire libre; por tanto, vosotros tenéis que saber más acerca de ella. Por ejemplo, no se podrá saber cuándo necesita agua; pero si golpeáis vosotros la maceta y ésta da un sonido claro, esto quiere decir que la planta está demasiado seca; echad agua arriba de la maceta varias veces, hasta que ésta escurra con facilidad. Si el sonido es sordo, la planta no está muy seca. Un Lobato con buen oído, pronto distinguirá la diferencia. Nunca reguéis con agua demasiado fría, tal como sale de la llave; el agua de lluvia es la mejor, y nunca hay que dejar la maceta debajo de una llave de agua.

Algunas veces los helechos y otras plantas gustan de ser sumergidos en un cubo de agua durante una o dos horas y además los helechos y las plantas. pueden ser sacadas a la lluvia en un día caluroso.

Pero tened cuidado con los vientos fríos de afuera y con las corrientes en la casa. Las plantas de maceta necesitan aire y sol, pero odian las corrientes. Algunas veces da buen resultado limpiar las hojas de las plantas con agua tibia y una esponja, para quitarles el polvo, pero esto hay que hacerlo con sumo cuidado.

Son magníficas plantas para maceta los geranios, los jacintos y los narcisos.

Jardineras

Se pueden arreglar preciosamente con flores en la primavera y durante el verano con dos o tres geranios de los rojos, trepadores; o plantados de las semillas anuales. Los berros crecen muy bien en las jardineras, también las trepadoras. Recuerden que un buen riego de cuando en cuando, es mejor que un riego superficial muy seguido.

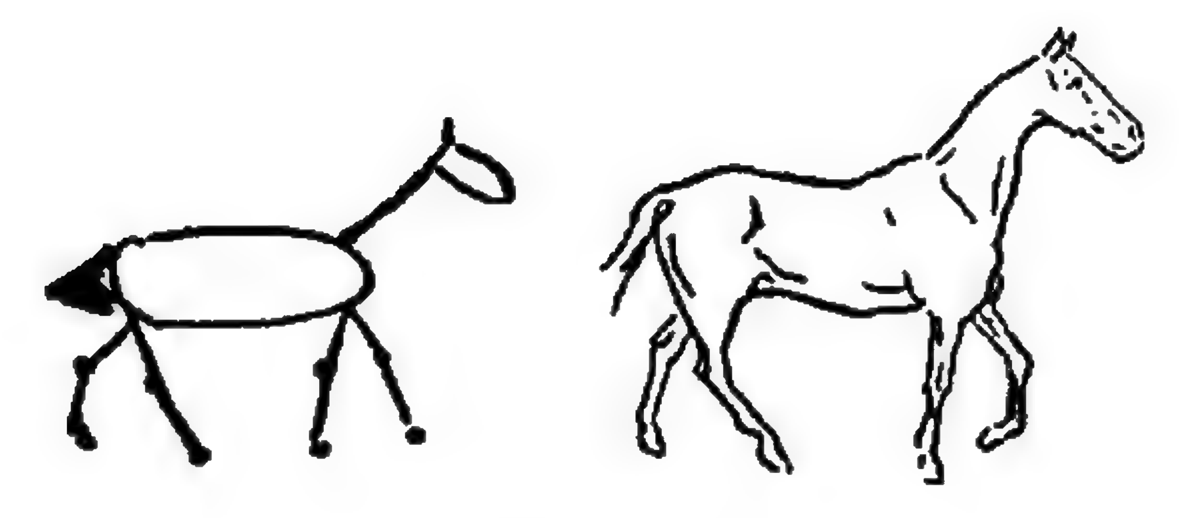
Bulbos en agua

Conseguíos un tarro con el cuello más pequeño que el bulbo para que éste no se vaya al fondo. Llenadlo con agua y escoged un bulbo bonito y firme, colocadlo en el cuello del tarro. Ponedlo en la obscuridad hasta que comience a aparecer la raíz y entonces llevadlo a la luz.

El pretil de una ventana es un buen lugar para ponerlo. Cambiadlo de agua una vez a la semana. No lo sujetéis a mucho calor al principio.

Sembrar mostaza y cresos en una franela

Tomad una salsera, un plato y un pedazo de franela del tamaño del plato o de la salsera. Sobre ella, después de humedecerla rociad la semilla, cuidando de que la franela nunca se seque.



CAPÍTULO QUINTO

ESPECIALIDAD DE ARTISTA

Nota a los Jefes de Manada. Los Jefes de Manada deberán contar con que la Especialidad de Artista no está hecha exclusivamente para aquellos que de antemano ya tienen gusto y talento artístico, sino para todo aquel Lobato que posee ojos, dedos y sentido común. Su objeto es alentar a Lobato a expresarse, a observar, a memorizar, a trabajar con limpieza y a concentrarse. Los muchachos inteligentes deberán ser alentados a adquirir esta Insignia y de una manera especial en la inclinación que en ellos se note, si el Jefe de Manada cuenta entre sus amigos con algunos artistas, deberá conseguir que asistan a sus reuniones para que les den consejos a los muchachos y les corrijan sus trabajos. Cinco minutos de consejos por parte de un experto, que tenga alma de artista, equivalen a cinco horas de consejos de un aficionado, que solamente tenga de maestro, la buena voluntad.

Aun cuando no se insiste en que se apeguen a las reglas académicas, sí se requiere gusto y ejecución artística. Por ejemplo, un grupo de intentos grotescos, presentados por un muchacho que sea meramente un "cazador de insignias", sin talento artístico de ninguna clase, no amerita que se le dé la Insignia. Por el contrario, un deseo genuino de expresar ideas, aun cuando se haga en forma cruda, deberá ser siempre alentado.

Sugerencias para los Lobatos

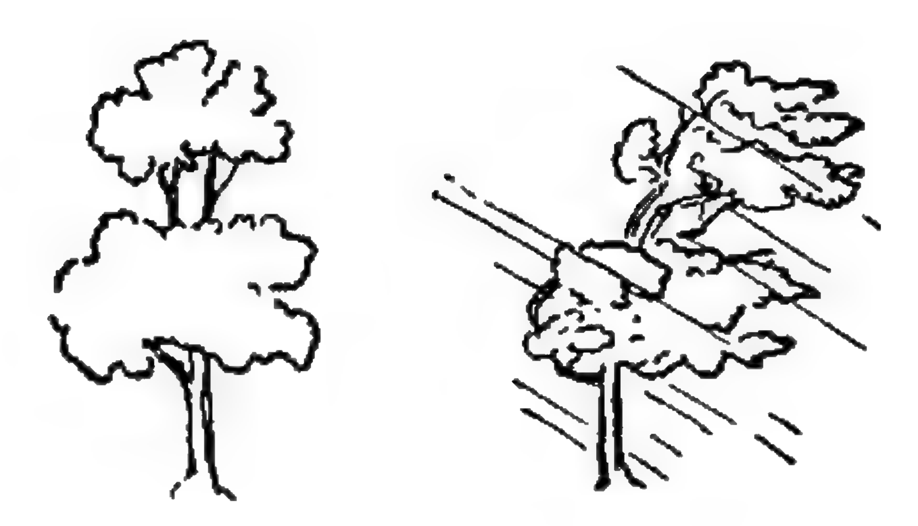
Todo el mundo puede dibujar si trata de hacerlo; no se necesita aprender.

Si vosotros practicáis un poco, y copiáis cuadros de otros para ver cómo se las arregla el artista, pronto os daréis cuenta de que podéis hacer algo.

Todo artista en el mundo tuvo una época en que no pudo dibujar mejor que cualquier otro muchacho pequeño.

No esperéis convertiros en artistas de golpe y porrazo; lo probable es, que lo hagáis bastante mal al principio, pero tened constancia, e iréis aprendiendo poco a poco.

Esto no es cuestión de aprendizaje de escuela.



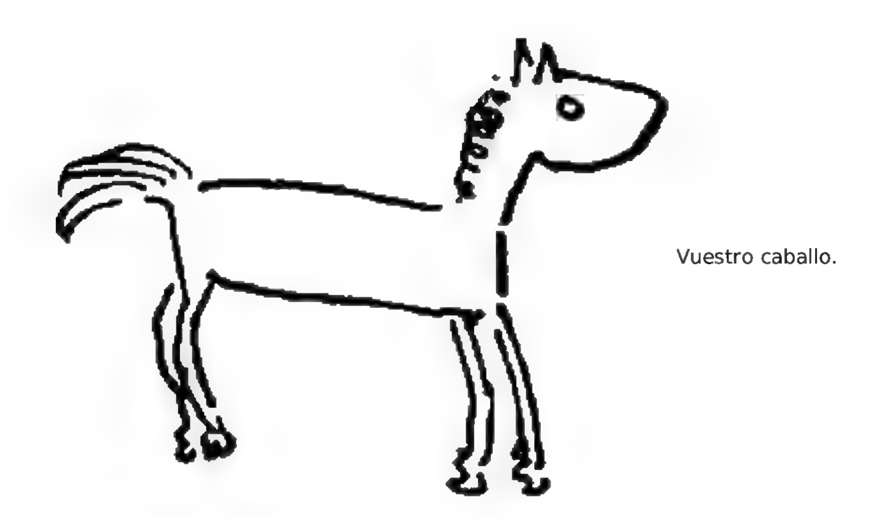
En la parte más salvaje del Africa del Sur, viven algunas tribus nativas, tan poco civilizadas, que apenas son algo mejor que monos. No tienen lenguaje propio, viven en la maleza y en los árboles, no usan vestidos, no cocinan sus alimentos, los comen crudos; son verdaderos salvajes, y sin embargo trazan muy buenos dibujos en los muros de sus cuevas, y en las rocas.

Nunca aprendieron a dibujar en la escuela, no saben siquiera lo que es una escuela. Pero con un palo quemado a guisa de lápiz y lodo de diferentes colores, como pintura, fabrican cuadros espléndidos de los animales salvajes que se encuentran a su alrededor.

Si estos hombres de la selva, como son llamados, pueden hacer buenos dibujos con úitiles rudimentarios, sobre las piedras y sin ninguna instrucción, seguramente que un Lobato podrá hacer lo mismo utilizando buenos lápices de colores o pinceles, buen papel y buenos consejos. Ensayad.

Sacadle buena punta a vuestros lápices, pues con ello tendréis ganada la mitad de la partida, al hacer un dibujo. Jamás podréis hacer un buen dibujo, al principio, con un lápiz de punta roma.

Lo mismo hay que decir de los dibujos a pluma; usad una pluma de puntos duros y tinta china.



Vuestro caballo.

Cuando dibujéis. nunca pongáis una línea o un toque sin tener buena razón para ello, de lo contrario, el cuadro se vuelve confuso.

El modo apropiado es pensar sobre lo que vosotros tratéis de dibujar, después dibujad un contorno

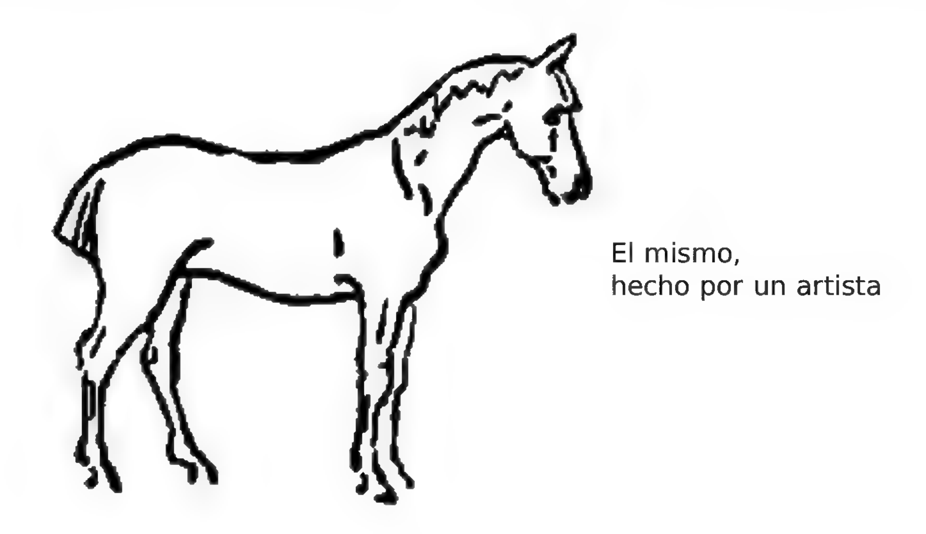
suave -recorriéndolo enseguida con líneas más oscuras y precisas.

El papel limpio ayuda también mucho a hacer un buen dibujo, pero jamás obtendréis papel limpio si vuestros dedos están sucios.

Forma

Pensad en lo que deseáis dibujar y dibujadlo lo mejor que podáis. Podrá resultar un caballo con un cuerpo muy largo y con una cabeza y un cuello en una esquina, las dos patas delanteras en otra, las otras dos en la tercera y la cola en la cuarta; una vez dibujado no se parecerá en nada al animal que vemos en las calles. Conseguíos entonces un dibujo hecho por un artista, y copiadlo.

Entonces veréis qué fue lo que faltó en vuestro dibujo para que hubiera sido el de un caballo.

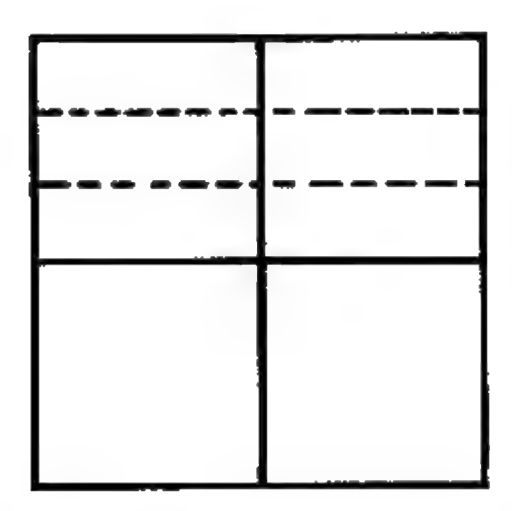
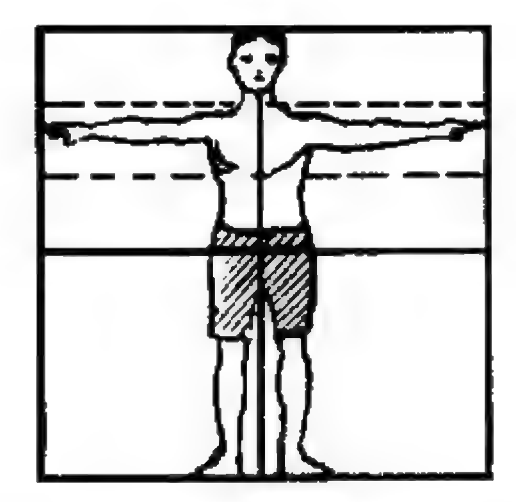


El mismo,
hecho por un artista

Dibujad una casa, un árbol, un hombre, o lo que vosotros queráis. En seguida copiad de un cuadro sobre el mismo asunto y veréis por vosotros mismos cómo podéis hacerlo mejor.

Hay algunos errores que cometen todos los principiantes al dibujar una figura humana y es que le hacen los brazos demasiado cortos. Cuando vosotros hayáis dibujado los brazos de un hombre, pensad en los vuestros propios, ¿podría con sus brazos tocar siquiera las rodillas si los extendiera hacia abajo?

Vosotros encontraríais probablemente que apenas podía tocarse con ellos los cuadriles. Además, tendréis la tendencia de dibujar piernas muy grandes y cuerpos muy pequeños y probablemente sin cuello. Uno de los grandes artistas del mundo, Miguel Angel, tenía particular empeño en dibujar y hacer estatuas del cuerpo humano con verdadera proporción, e inventó una escala muy sencilla. Cualquier Lobato puede hacerla y comparar con ella sus dibujos para ver si están correctos. Consiste ésta en un cuadrado dividido en cuatro partes exactas, con la parte superior dividida exactamente en tres.

Si vosotros os fijáis en el dibujo veréis que el centro exacto coincide con el centro del cuerpo del hombre; que sus piernas llegan hasta la orilla inferior; que sus brazos extendidos lateralmente, con los dedos también extendidos, tocan precisamente los dos extremos laterales del cuadrado. Su cabeza toca la línea superior, teniendo todo el ancho de la última faja o sea una sexta parte del total del cuadrado. Tal es lo que Miguel Angel consideraba la proporción correcta del cuerpo humano, por tanto, creo que nosotros podemos aplicarla con seguridad como escala de nuestros dibujos.

Expresión

Cuando vosotros hayáis hecho ya el contorno de la cosa o sea su forma -deberéis poner en ella alguna vida.

Vi el otro día un magnífico retrato hecho por un niño pequeño, de cinco años, de su madre.

La pudo haber dibujado así:



Pero no lo hizo, como se trataba de un día airoso la dibujó como la veía, lo cual considero muy bien.

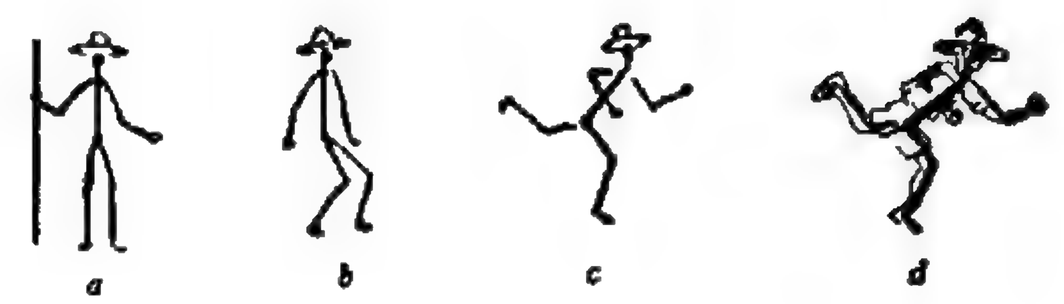


Pues bien, como los vestidos de su madre eran sacudidos por el viento se movían, y por tanto él no podía dibujar con líneas fijas una cosa que se movía todo el tiempo; lo que hizo fue dibujar los dobleces que recordó de su vestido.

Así se dibuja un buen cuadro; se ven las cosas con los ojos abiertos de un buen lobo, se recuerda cómo las vio y luego se pasan al papel.

Una forma conveniente para expresar el movimiento en vuestros dibujos es hacer un pequeño boceto de figuras con cabeza de alfiler hasta conseguir que representen lo que vosotros queréis.

Dibujándolas más tarde en mayores proporciones.



a) He aquí un Scout de cabeza de alfiler; b) Hacedlo moviéndose;

c) Hacedlo corriendo; d) Dibujadlo corriendo.

El color

Vosotros desearíais por supuesto, hacer cuadros a colores. Pues bien. podréis hacer mucho al principio con sólo tres lápices: uno colorado, otro azul y otro negro. Podéis dibujar un muñeco con la cara colorada, el saco azul y las botas negras. Lo mejor es dibujar el contorno primero muy débil, con lápiz negro y después ponerle el color.

O podéis dibujar un barco negro de vapor, con chimeneas rojas, sobre un mar azul y un cielo azul. Poned copos blancos sobre las olas y nubes blancas en el cielo, agregadle el humo negro rizado, muy negro a la salida de la chimenea, pero que poco a poco se vaya haciendo más ligero con la distancia.

Si tenéis muchos lápices o tizas de diferentes colores, pintad flores. Podéis copiar las flores que habéis coleccionado o dibujar alguna historieta que os haya sido referida.

Si poseéis una caja de pinturas y pinceles, mejor aún.

No necesitáis tener muchos colores; basta el rojo, el azul, el amarillo y el café para hacer muchos; ya que éstos, mezclados entre sí, producen multitud de colores.

-El rojo y el azul hacen el violeta.

-El azul y el amarillo hacen el verde.

-El café y el azul hacen el negro.

-El rojo y el amarillo hacen el anaranjado.



Dibujos primitivos que dan la impresión de movimiento y de vida



CAPÍTULO SEXTO

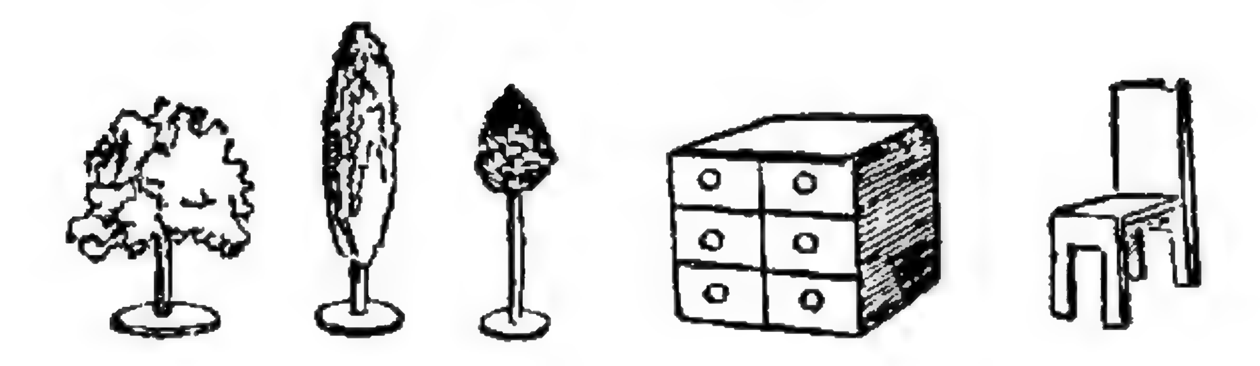
ESPECIALIDAD DE REMENDÓN

Nota a los Jefes de Manada. Esta Especialidad no llama la atención del Lobato a primera vista, como otras que entusiasman a los muchachos. Pero si Akela les hace ver que los marinos y la mayor parte de los soldados se pegan sus botones, se remiendan su ropa y llevan consigo sus útiles necesarios (tales coma agujas, hilo, botones, etc.) para ese objeto, y si esto se les hace ver en forma romántica, entonces ellos se sentirán atraídos por esta materia.

También el pegar un botón, el zurcir un suéter o un calcetín, el remendar un rasgón puede ser una Buena Acción llevada al cabo en casa hacia la madre, o con respecto a Akela en el campo, al mismo tiempo que se obtiene una Insignia.

Si un Lobato no siente inclinación hacia zurcir y remendar tiene, sin embargo una porción más de cosas donde escoger que completan la prueba de esta Insignia.

Un punto muy importante es que, por cualquier motivo que ellos lo tomen, lo deben hacer con un propósito bien definido, un regalo para alguien, algo que usar en el campamento, algo que el Grupo pueda vender en una tómbola, o algo para la Cueva de la Manada. Un Lobato no se interesará en la fabricación de un artículo si no sabe que se va a destinar a algo definido. Tampoco esperéis que un Lobato tome interés por largo tiempo en un trabajo de esta naturaleza.



Sugerencias para los Lobatos

Esta Insignia de Trabajos Domésticos es una Insignia sumamente útil, ya que os enseña a usar vuestros dedos de tal manera que os podáis pegar un botón y otras cosas útiles, en vez de imponer este trabajo a vuestra madre o hermana. Por ningún motivo creáis que estos trabajos son de mujeres. Todos los exploradores, todos los aventureros han tenido que recoser su ropa durante sus viajes para conservarla. Robinson Crusoe no hubiera estado cómodamente en su isla si no hubiera podido vestirse a sí mismo con ropas hechas de pieles.

Todo Lobato que desee tener esta Insignia tiene que saber ensartar una aguja y pegar un botón. Después puede escoger dos cosas, entre ocho, para llevarlas al cabo. Hay muchas donde escoger de tal manera que cada quien lo haga según su inclinación; tejer, hacer una canasta, tejer con esparto, zurcir un agujero, o remendar un parche. Pero no hay necesidad de que el Lobato se conforme con el conocimiento de sólo las tareas que son requisitos indispensables; si él tiene a orgullo en ser útil aprenderá a hacer la mayor parte de ellas.

No voy a ocuparme aquí de la descripción en detalle de cómo llevar al cabo cada una de estas pruebas. Sería tonto hacerlo ya que vosotros no trataréis de aprenderlo en un libro, sino que recurriréis a alguien para que os lo enseñe. Vuestro Jefe de Manada seguramente estará muy capacitado para enseñaros muchas cosas, especialmente si es una Lobatera, pero también vuestra madre, vuestra hermana o alguna persona de vuestra casa, tendrá mucho gusto en enseñaros, siempre que demostréis que realmente queréis aprender. Por tanto no titubeis en recurrir a ellas y muy pronto aprenderéis.

Pudiera ser, sin embargo, que una o dos palabras sobre lo que se espera de vosotros os sean de utilidad.

Aguja y botones

La aguja que hay que ensartar no es la aguja que se usa para zurcir, con un ojo grande, sino la aguja ordinaria que se usa para pegar un botón en la camisa. Esta aguja requiere de vuestra parte para ensartarla, buenos ojos y pulso firme y con ello todo está hecho. Pero la práctica es necesaria; por lo tanto hay que practicar. Hay que usar hilo blanco porque así os daréis cuenta de que lo conserváis limpio. El botón deberá ser pegado con propiedad, de tal manera que tenga pescuezo, que pase por el ojal y que soporte el trabajo para el cual está destinado. El trabajo deberéis desempeñarlo con la mayor limpieza que os sea posible, de tal manera que la tela en que lo peguéis quede después de pegado pulcra, limpia y en orden. Después de lo cual, cuando estéis en campamento podréis pegaros solos vuestros botones y yo espero que haréis lo mismo en casa.

Tejido

Yo acostumbraba tejer cuando era de vuestra edad, aun cuando ya casi lo he olvidado por completo; bufandas, guantes y otros artículos útiles como éstos. Hay otros artículos que vosotros podéis idear por vosotros mismos tales como agarraderas para teteras. Para tejer encontraréis que es mucho mejor usar estambre de lana o algodón grueso y que hay que tejerlo de preferencia con agujas de hueso o de madera y no de metal, a no ser que seáis muy ambiciosos y que vayáis a tejer calcetines o medias.

Redes

No tratéis de hacer una red muy grande. Os tomará mucho tiempo hacer una red de tenis o una hamaca. Una bolsa para llevar las pelotas de la Seisena o de la Manada o una red pequeña para llevar las cosas necesarias para vuestros juegos, será suficiente. Poned mucho cuidado en que la red quede pareja, y en usar cuerdas fuertes.

Agarradera para tetera

Es muy sencillo hacer una de estas agarraderas con punto de cruz en cáñamo, pero tendréis que daros cuenta de que se necesita algo más para pasar bien esta prueba. Por ejemplo, el determinar bien el tamaño, la forma, el color y el modelo es de la mayor importancia y vosotros tendréis que escoger esto por vosotros mismos. En una agarradera de tetera aparte de su utilidad hay que considerar su belleza y resistencia.

Carpeta o tapete

Aquí de nuevo hay que advertiros que no seáis demasiado ambiciosos y tratéis de principiar haciendo carpetas grandes. Tal cosa resultaría un trabajo prolongado y tedioso. Con los útiles necesarios y desde el punto de vista de la ejecución misma es fácil construir una carpeta de cáñamo; pero debéis recordar que la elección de los colores y el modelo forma de nuevo parte de la cuestión. Una carpeta hecha de arcilla refractaria requiere adherir parte de la tela, etc., a la arcilla. Tal vez sea conveniente que os juntéis dos de vosotros para hacer una carpeta un poco más grande de la que cada uno por separado pudiera hacer.

Zurcir

No se espera de vosotros que podáis llevar al cabo un zurcido invisible, pero sí que seáis capaces de zurcir con curiosidad un agujero de vuestro suéter o de vuestro calcetín. Naturalmente para hacer el trabajo escoged siempre hilo del mismo color y luego hacedlo con mucho cuidado y en la misma forma que se os enseñó. No da buen resultado el hacer trabajos de esta naturaleza a la carrera, hay que ir despacio "despacio para coger al mono", esto se los repito constantemente a los Scouts. Sería magnífico que vosotros pudierais cuidar y remendar por vosotros mismos vuestros uniformes, sin tener que recurrir a otra persona para ello.

Trenzar

El esparto es materia muy apropiada para este trabajo. Se consigue generalmente de las palmas que crecen en Madagascar, pudiendo teñirlo con toda clase de colores brillantes. Vosotros mismos podéis dar color al esparto blanco con cualquier colorante. Hay multitud de artículos que pueden hacerse con esparto; carpetas para colocar la tetera. canastas, etc. "Trenzad el esparto tan parejo como os sea posible y elegid por vosotros mismos los colores que uséis".

Construcción de canastas

Algunos de vosotros ya habréis aprendido en la escuela a construir canastas y no queréis repetir lo que ya habéis aprendido. Pero seguramente que encontraréis de interés, construir canastas de igual manera con junco y ramas. Este trabajo puede ser un gran entretenimiento para un día lluvioso, en campamento. Las ramas de sauce, de mimbre, de lilas y de chopo, son muy buenas para hacer canastas. Tenéis que ser muy cuidadosos para poder terminar la canasta con curiosidad y colocarle el asa firmemente. Si vosotros construís una canasta pequeña de juncos o ramas y la forráis con musgo encontraréis que resulta apropiada para llevar huevos. Podéis también forrar una de estas canastas con musgo y llenarla de tierra y plantar en ella helechos para llevarlos a casa.

Remendar una rasgadura

Esta es quizá, una de las cosas más útiles que se pueden aprender. Siendo nosotros animales sanos y activos, constantemente nos estamos rasgando nuestros vestidos al pasar junto a los arbustos, los árboles y otras cosas y nos hacemos insoportables al tratar de que otras personas

nos los remienden. Propongámonos de aquí en adelante remendar nuestros vestidos nosotros mismo. Si nosotros nos hacemos este propósito pronto encontraremos que tenemos que ser curiosos y cuidadosos, pues de lo contrario a cada rato estaremos causándonos rasgaduras y las siguientes serán siempre peor que las anteriores.

Ser útil

Vosotros podéis ver con facilidad que todas estas pruebas de trabajos domésticos os proporcionan oportunidades de ser útiles a los demás en casa, siendo útiles para con vosotros mismos. Por tanto sed constantes.



CAPÍTULO SÉPTIMO

ESPECIALIDAD DE JUGUETERO

Materiales

Todo Lobato puede reunir infinidad de desperdicios por sí mismo. La mejor manera de hacerlo es conseguirse dos o tres cajas de cartón de las de zapatos y dividirlas en secciones. Esto se lleva al cabo con cualquier pedazo de cartón y un poco de pegamento. El tamaño de la división dependerá de lo que vosotros penséis recolectar como las siguientes: Cajas de fósforos, bellotas de pino, ganchos de ropa, cáscaras de castaña, cáscaras de cacahuate, palos de fósforos, corchos, carretes, bellotas, cuentas, botones, matrices de botones, alambre, alfileres y cartones; estas cosas se colocan en las diferentes secciones; cada una lista para ser usada cuando convenga. Una caja grande para almacenar varias cosas pequeñas no es lo mejor; en la caja grande las cosas se mezclan seguramente y se pierde mucho tiempo cuando se trata de sacar de entre ellas, por ejemplo, un alfiler.

Novedades

Pueden hacerse toda clase de animales maravillosos con bellotas de pino, formándoles con alambre las piernas y con una bellota la cabeza. La cabeza también puede hacerse muy bien con lacre, y otro poco de lacre en la extremidad inferior de las piernas sirve para adherirlos a una pieza de cartón. Estas aves pueden usarse como calendarios, para sostener en ellos menús, como alfileteros, como cerilleras, etc.

Se pueden construir relicarios con dos mitades de cáscaras de nuez unidas entre sí con resortes y pintados con colores brillantes.

Puede construirse una silla con cáscaras de castaña, alfileres y un poco de esparto o lana para tejer el asiento y respaldo.

Se pueden construir candeleros con carretes, broquetas para carne y un manguito.

Tres carretes, uno más pequeño y dos más grandes, de los que tienen las orillas redondeadas, pueden servir para hacer un magnífico muñeco El primero se usa para formar la cabeza y los otros dos para formar el cuerpo; los brazos y los pies se forman con cartón duro, que se pega contra los

carretes. La cara se pinta con tinta y una matriz de botón sirve de sombrero, todo esto, pintado a colores brillantes, forma un juguete muy aceptable. De la misma manera se pueden construir animales con el carrete como cuerpo y las piernas, cabeza y cola de cartón.

Pequeños modelos muy graciosos pueden hacerse con palos de fósforos y un poco de pegamento. Se ven mejor si se tiene cuidado de lijarlos.

Pueden usarse corchos en vez de carretes. Con mucha facilidad se adaptan a la forma que uno lo desea lijándolos convenientemente. Los palos de fósforo forman magníficas piernas para los modelos de corcho.

Con cajas de fósforos se pueden fabricar carros pequeños y toda clase de muebles. Las corcholatas de las botellas sirven admirablemente de ruedas para estos carros. Los palos de los fósforos sirven de ejes para las ruedas, conservándolas en su lugar por medio de unas cuentas.

Juguetes más grandes

Para la segunda parte de la Especialidad las cajas más grandes son de gran utilidad. Un molino de conservas, una broqueta, un carrete, alambre, alfileres, cajas de fósforos y papel.

Las ruedas pueden construirse aserrando secciones de un palo de escoba.

Una máquina se puede construir con una lata de conservas, una caja de cartón, dos cajas de píldoras, el fondo de una caja de dátiles, dos pedazos de palo planos, dos carretes y un pedazo de palo de escoba.

Una caja de dátiles es también muy útil para construir un tranvía.

Un par de calcetines viejos, algo de estambre, dos botones forrados de lino, dos botones de zapatos y algunos pedazos de material brillante formarán un excelente muñeco. Las cajas de zapatos constituyen magníficos cimientos para construir casas, teatros, estaciones, iglesias, etc. Las cajas tubulares constituyen magníficos pilares, rodillos para jardín, torrecillas, amortiguadores y aplanadoras.

Con las cajas pequeñas, que sirven para empacar queso, se pueden construir raquetas, relojes de pared, tambores, tiovivos, panderos. Por medio de un corcho y plumas puede construirse un rehilete.

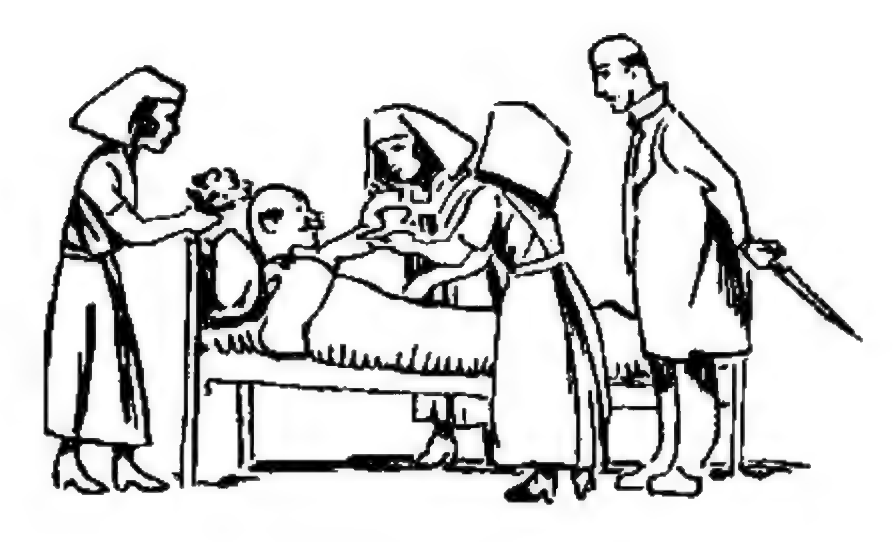
Se pueden construir árboles con una esponja pintada, hecha pedazos, pegados a un broquete de madera y teniendo por base una corcholata; las cuales pueden servir a vosotros más adelante para construir una selva.

Juguetes compuestos

En los modelos compuestos, si vosotros queréis que vuestros animales duren, lo mejor es construirlos con Duroplast (Harbutt'S) o Potta (Nodor Co.) Esta substancia se endurece y se conserva muy bien. Puede también usarse para decorar la casa ya que el decorado se le puede pegar con un poco de goma. También es excelente para construir frutas para una tienda. La loza del trastero de vuestra casa podrá ser construida también con este mismo material y decorado en la forma que a vosotros más os plazca.

Si vosotros realmente queréis construir un buen juguete. necesitáis poseer una cuchilla bien afilada, un martillo, un serrucho, una regla y papel de lija.

De nada os servirá pensar que podéis obtener esta Especialidad presentando de nuevo el modelo que hicisteis para vuestra Segunda Estrella, o cualquier modelo pequeño que vosotros hayáis hecho. Necesitáis hacer algo que valga la pena, para lo cual tendréis que tener paciencia y habilidad antes de que podáis obtener éxito; pero si sois constantes y practicáis una y otra vez, con seguridad tendréis éxito al final en la construcción de juguetes, y entonces os sentiréis orgullosos y verdaderos artistas.



CAPÍTULO OCTAVO

ESPECIALIDAD DE PRIMEROS AUXILIOS

Nota a los Jefes de Manada. Los primeros auxilios son una materia importante y difícil, porque requiere mucho cuidado, exactitud y sentido común (todos atributos nada naturales en el muchacho ordinario). La Especialidad de Ambulante es una de las más importantes entre las Insignias de los Scouts, pero es demasiado para los Lobatos. El uso apropiado del vendaje triangular (en sus diferentes formas) es muy difícil de hacer correctamente por niños pequeños de tal manera que resulte útil y el objeto de aprender estas cosas es servir a los demás. El aprendizaje de los venenos y antídotos es muy difícil y también es muy difícil conocer cómo detener las diferentes hemorragias y las formas de éstas. Los Lobatos (con sus manos pequeñas y sus brazos cortos) no pueden dar respiración artificial, y levantar cosas pesadas les puede causar daño. La prueba sencilla que se requiere para los primeros auxilios podrá sin embargo enseñar al Lobato la ayuda fácil y práctica que puede prestar en accidentes menores. De tal manera que lo que ellos ejecuten lo hagan realmente bien, sin bajar las normas de las pruebas de Ambulante para los Scouts.

Como la Cruz Roja ya significa tanto para el público, y entraña obligaciones serias, no deberá usar esta Insignia y por eso ha sido sustituida por una venda.

★★Cortadura en una mano

Si alguno se corta una mano es deber vuestro prestarle los Primeros Auxilios debiendo pensar en dos cosas:

a) Si la cortadura está sangrando abundantemente, es decir si la sangre sale a chorros, deberéis tratar de detener la hemorragia. Haced que el herido se siente y que levante su mano lo más que le sea posible sobre su cabeza mientras conseguís un pañuelo o un pedazo de trapo limpio (que se denomina curación) para colocarlo sobre la cortadura y sujetarlo a ella firmemente con vuestra Pañoleta de Lobato.

b) Generalmente la sangre no saldrá a chorros sino que escurrirá suavemente, dándoos tiempo para preparar la curación y limpiar la herida. Siempre que haya rasgadura de la piel o solamente un araño, hay abertura en la piel o solamente un araño, hay abertura en la piel por la cual se puede introducir la suciedad. Lo que aquí se llama suciedad no es lo que vosotros generalmente conocéis por ese nombre -lodo o polvo; significa cualquier cosa que contenga

gérmenes. Los gérmenes son seres con vida, tan pequeños que no se pueden ver con los ojos, pero, que si se introducen en la cortadura, la pueden envenenar, emponzoñándola y convirtiéndola en cosa tan peligrosa, que puede acabar en la pérdida de un dedo o una mano. La peor clase de gérmenes son los que provienen de la tierra vegetal del jardín y del lodo de la calle. Estos gérmenes pueden producir una enfermedad terrible que se llama tétanos, por tanto hay que tener mucho cuidado cuando alguien se hace una cortadura atendiendo su jardín. Pero también el polvo de cualquier objeto sucio puede contener y de hecho contiene gérmenes.

Así, pues, antes de que vendéis una cortadura deberéis tratar de arrojar de ella todos los gérmenes que contenga lavándola con agua tibia, si la hay, y si no fría. Hay algunos antisépticos -que se pueden comprar en las boticas- para poner en el agua y matar los gérmenes; vosotros encontraréis algunos de ellos probablemente en el botiquín de los Scouts o vuestras madres tal vez los tengan en casa. Los más útiles tienen nombres difíciles: tintura de metafén o mertiolato. Tal vez encontraréis una botella cuya etiqueta diga untura de Yodo. Esta es muy conveniente para pequeñas cortaduras o araños porque no necesita combinarse con agua. Sólo se requiere pintar la cortadura con ella, arde un poco, pero hace que los gérmenes se mueran.

Después de lavar la herida hay necesidad de poner sobre ella algo muy limpio. La parte de adentro de un pañuelo limpio doblado es lo mejor probablemente que podéis encontrar, pero si no lo tenéis a mano un pedazo de papel limpio, de las hojas interiores de un cuaderno, o la parte de adentro de un sobre, podrá sustituirlo. Una vez cubierta la cortadura con algo por el estilo debe ponerse sobre ella alguna cosa acojinada, por ejemplo varios pañuelos o pedazos de trapo. En seguida hay que vendar con firmeza para detener la hemorragia. Tal cosa la podéis hacer con tiras de trapo o con un pañuelo grande doblado. Haced que el paciente conserve la mano levantada y colocádsela en un cabestrillo que podéis hacer con una corbata o con un pañuelo grande. Recordad que vuestra ayuda es solamente de primeros auxilios, por tanto llevaréis al herido enseguida con alguna persona que lo pueda curar en forma adecuada.

Escoriaciones

Una escoriación es un raspón en que la piel ha sido levantada y generalmente está cubierta de suciedad. Por regla general no sangra mucho. El tratamiento que debe aplicarse será el de lavar el lugar con agua tibia a la cual se le agrega un poco de mercurocromo y yodo enjuagándola bien y limpiándola después con un pedazo de gasa o con un trapo. Cuando ha sido retirada toda la suciedad, cúbrase la rozadura con un pedazo de tela limpia, y véndese firmemente; pero no tan apretado que produzca incomodidad.

Torceduras

En este caso aplicad compresas frías para mitigar el dolor y hacer desaparecer la hinchazón. Las compresas se forman empapando bien en agua fría un pedazo de tela o una toalla pequeña doblada varias veces y exprimiéndola y doblándola después para envolver con ella el tobillo. Si esto no produce alivio entonces la compresa debe ser con agua tibia. A esta clase de compresas se les denomina fomentos, y sobre ellos hay que recordar varias cosas: Échese agua hirviendo sobre el material doblado el cual deberá envolverse en una toalla para después poderse exprimir. Poned mucho cuidado en que esté bien exprimido, pues de otra manera ocasionará al paciente una escaldadura. Sacudid el fomento para que se introduzca en él el aire y aplicadlo rápidamente cuando está aún bien caliente. Cubridlo con un material impermeable (tela ahulada o algo por el estilo). Envolvedlo con algodón o franela y vendadlo. Cuando el dolor haya cedido, cesad de poner los fomentos.

La forma de vendar un tobillo torcido se explica más adelante. Habrá que aplicar el vendaje fuertemente sobre la bota en caso de necesidad y el paciente no deberá caminar ni apoyarse sobre

su pie.

Vendaje triangular



Hay muchas maneras de aplicar el vendaje triangular; cuando vosotros seáis Scouts las aprenderéis, por de pronto las dos más usuales serán las únicas que se os enseñarán, y por tanto se espera que las sepáis aplicar bien.

El cabestrillo se usa para sostener el antebrazo y la mano. He aquí cómo debe ponerse: haced un vendaje triangular y colocadlo sobre el pecho del paciente de tal manera que la punta pase por debajo del codo del brazo enfermo. Una de las extremidades quedará entonces sobre el hombro bueno; la otra se llevará con un Nudo de Rizo del otro lado del cuello. En seguida dóblese la punta sobre el codo y préndase correctamente con un alfiler.

Para aplicar este vendaje triangular a un tobillo torcido dóblese éste en la forma llamada "venda ancha", esto quiere decir que se dobla la punta hasta tocar la base y después se dobla de nuevo tal como se ve en el dibujo.



Venda Ancha

Colocad el centro de esta venda abajo de la planta del pie del paciente, llevando la extremidad hacia arriba y cruzando firmemente sobre el empeine (parte de arriba del pie). Llevad la extremidad de la venda alrededor del tobillo, cruzándola por la parte de atrás y trayéndola de nuevo alrededor de éste para amarrarla enfrente con un Nudo de Rizo. Este vendaje no sirve de nada si no está bien apretado. La manera de asegurarse de que se aprieta cada vez más en vez de aflojarse después de aplicarlo, es mojarlo; pues al secarse se encogerá y comprimirá igualmente toda la parte vendada.

Hemorragias nasales

Generalmente estas hemorragias no son de consecuencias, no causan gran daño; pero puede suceder que sea difícil contenerlas, lo que significa pérdida de sangre para el paciente. El antiguo método de colocar al paciente acostado, sobre el suelo, no da buen resultado, pues lo único que se logra es que la sangre se introduzca en la garganta. La manera de contener esta hemorragia es la siguiente; siéntese al paciente en una silla colocada en una corriente de aire, y hágasele que eche la cabeza bien hacia atrás respirando únicamente por la boca. Colóquese sobre la nariz entre los ojos una esponja fría y otra en la nuca. Los pies se le pueden meter en agua caliente y también se le puede dar a chupar un pedazo de hielo.

Apagar un fuego

En caso de que la ropa de una persona haya cogido fuego, un Lobato puede ser de gran ayuda si conserva su sangre fría y sabe exactamente lo que debe hacer y lo hace rápidamente. El mejor modo de apagar las llamas es por medio de un cobertor, una alfombra, un abrigo o cualquier cosa gruesa con la que se envuelve a la persona que ha cogido fuego oprimiendo ésta contra su cuerpo y haciendo que la persona se acueste. Esto sirve para prevenir que el aire llegue hasta las llamas y

por tanto éstas tengan que extinguirse. El agua, por supuesto ocupa el segundo lugar en utilidad. Si el fuego proviene de gasolina o kerosina, lo mejor para apagarlo es la arena.

★★Quemaduras

Una quemadura es algo sumamente doloroso como vosotros probablemente sabéis, ¿pero sabéis que el aire frío que toca la herida es lo que causa el dolor? Lo que hay que hacer, pues, es cubrir la piel quemada lo más pronto posible de tal manera que el aire no pueda estar en contacto con ella. Lo mejor para cubrirla es un pañuelo limpio o algún trapo suave y limpio empapándolo con aceite dulce, aceite de olivo o en vaselina, sobre el cual se coloca un cojín y se venda suavemente. Nunca lavéís una herida de esta clase. Recordad siempre que las quemaduras son muy dolorosas y hacen que el paciente se sienta sumamente mal, que se sienta desvanecer y no pueda permanecer de pie. Hacedlo sentar o acostar y si le da vértigo y se le pone la cara pálida con la piel fría sudorosa, envolvedlo en algo que lo caliente y dadle a beber también algo caliente mientras obtenéis la ayuda de una persona competente.

★★Escaldaduras

Se llama escaldadura una quemada sencilla, hecha generalmente por agua hirviendo. Tratadla lo mismo que si fuera una quemadura, pero tened sumo cuidado de no romper las ampollas que se hayan formado.

Sofocaduras

Si una persona se encuentra sofocada en forma grave, soltadle el cuello y tratad en seguida de extraerle lo que tenga en la garganta causando la sofocación, ya sea con el dedo o con el mango de una cuchara. Dos o tres golpes fuertes en la espalda con frecuencia hacen que se arroje el objeto que causa el daño. Para un hueso atorado en la garganta tragad miga de pan. Si alguien se ha tragado un objeto pequeño, por ejemplo, un botón, se le debe dar una purga de aceite de ricino Pero si el objeto es punzante como un alfiler, aguja, o un pedazo de vidrio dadle a comer pan y llamad al doctor. Si algo se le atora a una persona en la tráquea llamad inmediatamente a un médico.

PRÁCTICAS Y EXHIBICIONES

Un buen método para hacer practicar primeros auxilios a los Lobatos, en forma de exhibición atractiva, es escribiendo una pequeña composición en la cual el tema sea de primeros auxilios.

* * *

Por ejemplo, dos pilluelos tienen un pleito en la calle, uno de ellos ha tirado a su contrincante al suelo, haciendo que se corte la mano con el filo de la guarnición de la acera, causándole un raspón con una patada salvaje; esto último le ha ocasionado al otro chico que se tuerza el pie. Una Seisena de Lobatos aparece en escena, separan a los que riñen y les prestan los Primeros Auxilios.

* * *

Tomasito y Margarita van al jardín zoológico con su tía (algo muy popular si se puede conseguir la ayuda necesaria); insisten los chicos en hacerle maldades al oso, al través de las barras de su jaula (una piel de oso con cabeza, debajo de la cual se mete un chico, produce un magnífico efecto). Dos Lobatos que pasan por ahí tratan de hacerles ver a aquellos niños que no deben ser crueles con los animales, pero sin éxito por lo que continúan su camino. El oso enfurecido, acaba por herir a Tomasito y Margarita y también a la tía. Una Seisena de Lobatos corre en auxilio de los heridos, lazan al oso y logran controlarlo con caricias y palabras dulces y enseguida curan a los niños que ahora se encuentran ya muy arrepentidos y vuelven en sí a la

tía, que se ha privado, dándole a oler sales aromáticas.

* * *

Otra forma de exhibición es la siguiente: Una Seisena o más se colocan de pie de frente a la audiencia. Cada Lobato tiene a sus pies una venda triangular. El Jefe de Seisena se coloca a la derecha, con su silbato en la mano, dando la siguiente orden: "¡Alerta!", "Cabestrillo", ¡Listos! (un Lobato sí y uno no, se agachan, levantan la venda y se vuelven a poner firmes). El Seisenero da un silbatazo y cada Lobato de los que tienen en la mano la venda se voltea hacia la derecha formando el cabestrillo para el Lobato que le queda junto y en cuanto acaba de hacerlo se voltean los dos de frente y se ponen de nuevo firmes. Cuando todos han terminado se hace una pausa para que la concurrencia se dé cuenta de la forma en que lo han hecho. En seguida el Seisenero da la siguiente orden: "¡Como estaban!" y los Lobatos deshacen los cabestrillos y colocan la venda a sus pies. Para el vendaje del tobillo torcido, a la orden de listo, los Lobatos que actúan de pacientes se sientan y lo demás se hace en la misma forma que para el cabestrillo.



CAPÍTULO NOVENO

ESPECIALIDAD DE GUÍA

Sugerencias para los Lobatos

Para que podáis adquirir realmente bien la Especialidad de Guía, es necesario que exploréis la vecindad del lugar de reunión de vuestra Manada. No os contentéis por ejemplo, con aprender la dirección donde vive el doctor; asegumos de que podéis encontrar su casa a cualquier hora del día o de la noche. De nada sirve aprender de memoria una lista de nombres y direcciones, de tal manera que la podáis recitar como pericos; deberéis saber exactamente dónde se encuentran y cómo llegar hasta ellas. Lo mismo sucede con respecto a los poblados vecinos; deberéis saber el camino que hay que tomar para llegar a ellos y si es posible algo acerca de los mismos.

Ayuda al forastero

Si un forastero desea que alguien lo guíe con seguridad, buscará a un Scout o a un Lobato para ello, porque piensa que un Scout o un Lobato conocen con certeza el camino y sabe además que le contestarán rápida y cortesmente, que lo dirigirán con exactitud, que lo harán gustosos de poderlo hacer, sonrientes y sin pensar en retribución alguna. Si un extraño os habla, no os pongáis tímidos, alarmados, ni huraños, tratad de aparecer corteces y listos; escuchad cuidadosamente lo que os diga, para que cuando termine no tengáis que preguntarle con cara de idiotas, ¿qué?. Si os pregunta por dónde debe ir para llegar a tal lugar o a cual casa, pensad antes de contestar, tomad nota del lugar en que os encontráis, tratad de recordar por dónde queda; enseguida tratad de recordar si hay algunos jalones especiales en el camino por donde él debe pasar -tales como una iglesia, un mesón, una estación, un estanque, una verja, o un árbol. Viéndole de frente y hablando con claridad y despacio decidle más o menos el tiempo que le tomará para llegar y algunas otras cosas que vosotros penséis le sirvan de ayuda. (Decidle siempre "Señor" y si es una dama "Señora o Señorita"). Si os ofrecen dinero, sonriendo dad las gracias y decid que sois Lobatos y que por lo tanto es un placer para vosotros servir. No aceptéis jamás una propina y cuando os despidáis saludad elegantemente.

JUEGOS Y PRÁCTICAS

Un juego por medio del cual los Lobatos pueden practicar el arte de guiar extranjeros y que al mismo tiempo es un juego verdadero, es el siguiente:

> **AYUDA A UN FORASTERO.** La Manada se forma en círculo. El Jefe de Manada, de pie en el centro, dice: "Soy un viejecito que ha venido de Londres y no conoce la ciudad ni cómo llegar a donde voy, ¿Alguien me podría ayudar?", uno de los Lobatos da un paso al frente, saluda y dice:
>
> "Sí señor".

"Mil Gracias", responde el Jefe de Manada. "Me encuentro en... y deseo ir a... (el lugar donde se supone que se encuentra y el lugar donde se supone que va lo dice al Lobato en secreto). Lo demás lo dice en voz alta.

El Lobato comienza a darle las señas. La Manada escucha con atención tratando de descubrir por las señas: (1) el lugar donde se encuentra, (2) la dirección que piensa seguir. Tan pronto el Lobato tennina su contestación a estas dos preguntas, se ponen de pie. El Lobato que ha dado las señas le anota un punto a cada Lobato que lo ha entendido (demostrando que las señas que dio estaban correctas). Mientras tanto el Jefe de Manada le adjudica dos puntos por hablar con claridad, dos puntos por hacerlo con cortesía, y uno extra por el servicio especial que el Lobato ha podido prestar. Cada Lobato que pueda dar las dos respuestas correctas ganará también dos puntos. (La cuenta se simplifica si el Jefe de Manada usa un costalito con fichas o frijoles y le otorga uno por cada punto obtenido). Parece difícil juzgar si todos los Lobatos, que se han puesto de pie, se han formado un juicio correcto, pero esto puede obtenerse haciendo que todos respondan simultáneamente (de tal manera que no puedan copiarse uno con otro) y confiando que cada Lobato jugará limpio y deberá sentarse de nuevo si está equivocado).

La conversación será algo por este estilo; Jefe de Manada: "Me encuentro en... y deseo ir a..." El Lobato: "Siga usted este camino, Señor, por unos 100 metros. Cuando llegue a la escuela de niñas dé vuelta a su izquierda, siguiendo esa calle hasta pasar un estanque y la comisaría. Enseguida llegará a un cruce a nivel. Puede que las puertas se encuentren cerradas, pero usted puede pasar sin dificultad por la puerta pequeña. Enseguida verá usted en frente la iglesia. Cuando llegue usted a ella verá el Camposanto. Crúcelo siguiendo la vereda por un cuarto de kilómetro a campo traviesa y habrá usted llegado al lugar que desea. Se me olvidaba, Señor (agrega el Lobato para tener un punto extra): hay un toro en el campo vecino al panteón, por lo tanto no se aparte de la vereda" (ocho Lobatos se ponen de pie ansiosos de demostrar sus conocimientos).

"Gracias muchacho" -dice el anciano- "le estoy muy agradecido por su ayuda y por las señas tan claras que me ha dado. Buenos días".

"¡Buenos días, señor!" responde el Lobato, saludando. "Ahora vosotros", dice el Jefe de Manada "¿de dónde partí?", "De la estación, Señor", responden todos a un tiempo.

"Bien", "¿A dónde me dirijo?" -"A la Hacienda de Álamos, señor". El Lobato que ha dado las señas gana 13 puntos. Si hubiera omitido decir "señor" durante la conversación habría perdido un punto por buenas maneras, otro punto habría perdido por titubear, otro por reír y otro por olvidarse de saludar. El Jefe de Manada puede mejorar la situación si dice al terminar:

"Gracias niño, allí tienes $0.50 para ti" -como prueba de que el Lobato recuerda el ideal de la Manada- "¿Me supongo mi amiguito que tú serás un Scout?" Como prueba de la habilidad del Lobato para contestar, o cualquier otra pregunta que se le ocurra a la fértil imaginación del Jefe de Manada.

Oficial postal. Usando los nombres de las ciudades y villas cercanas, constituye éste un juego favorito, siendo además útil para imprimir en la memoria de los Lobatos estos nombres. Contribuirá al éxito del juego iniciar las varias formas de entrega postal, como sigue:

- Una carta - andar.
- Un telegrama - correr.
- Un paquete - arrastrarse.
- Una tarjeta postal - caminar en un pie.

Preguntas. Cuando se practiquen sobre nombres de ciudades, direcciones, lugar en que se encuentran las comisarías, etc., o preguntas sobre historia de la localidad -sentados en cuclillas y en círculo los Lobatos- se ha visto que se despierta mejor el interés si se distribuyen frijoles por cada pregunta bien contestada.

Cubos. Un buen sistema para probar (y mejorar) los conocimientos sobre su vecindad y sobre la relación que existe entre diversas localidades, consiste en un juego de cubos de madera (parecidos a los tabiques de juguete); en cada uno está marcado como sigue: C.P. Comisaría de Policía; G.A. Garaje de Automóviles; H. Hospitales; y así sucesivamente. El Jefe de Manada señala un área en una mesa o en una parte del piso. Coloca un cubo grande de madera como jalón central -la iglesia, o el lugar de reunión de la Manada- y pone un Lobato (o dos que trabajen juntos) para que coloque los cubos en correcta relación unos con otros con respecto al jalón.

Si la Manada está trabajando además en la construcción de modelos en cartón, los Lobatos pueden construir con este material algunas casas o tiendas para usarlas en sustitución de los cubos, lo cual añade realidad y atractivo al juego.

Caminos cortos. Es fácil adquirir conocimientos suficientes sobre los caminos que acorten distancias, haciendo que la Manada señale cuál es la vía más corta entre lugares conocidos. Algunos Lobatos preferirán un camino y otros otro. Es un buen sistema que el Jefe y la Manada recorran los diferentes caminos mencionados observando con todo cuidado el tiempo que dure su recorrido, para saber realmente cuál es el más corto.

Conocimientos de la historia de la localidad

La historia de la Parroquia (especialmente en las pequeñas villas) podrá tener poco interés, pero también se podrán encontrar algunos edificios y lugares en la vecindad que la tengan, tales como una iglesia gótica, una tumba india, un castillo en ruinas, o un campo de batalla, alrededor de las cuales puede tejerse una buena fábula del pasado. Tal cosa fascinará a los Lobatos, les dará buenas ideas y tenderá a abrirles los ojos (tan aptos para ser miopes) hacia un mundo desconocido, hacia el pasado glorioso. Una iglesia gótica dará oportunidad al Jefe de Manada para hacer una pequeña plática sobre arquitectura religiosa y sus diferentes faces (conozco Scouts que toman gran interés en esto) lo mismo se puede decir de un castillo en ruinas -aquí se puede hacer resaltar la historia común y corriente, con lugar a descripción de la villa en el tiempo en que el castillo tenía importancia. Aun las pequeñas ciudades rurales, si uno se toma el trabajo de buscar en la historia de la localidad, están llenas de romanticismo y tienen, algunas también, sus fábulas extrañas y sus costumbres de interés panicular.

Si se puede escribir una pieza de teatro, corta, con elementos de la historia o la leyenda de la localidad, será esto algo excelente en qué hacer actuar a los Lobatos y muy populares para las fiestas de la época de mal tiempo. El representar encanta a los Lobatos, está lleno de romanticismo y tiene la ventaja de poder ser organizado por adultos y que éstos pueden prestar muchas de las cosas que se necesitan. Además del placer que entraña para los Lobatos, hay que tener en consideración que los ensayos y la representación de la pieza les hace ganar confianza en sí mismos; los enseña a expresarse con claridad, les educa la memoria y requiere de ellos paciencia, dominio de sí mismos y esfuerzo positivo.



★

CAPÍTULO DÉCIMO

ESPECIALIDAD DE DOMÉSTICO

Ayuda a las madres

No hay necesidad de decir a un Lobato cómo ayudar a su madre; el amor es el único que le puede enseñar esto. Además, cada madre tiene ideas distintas a este respecto. Toda madre que ve que su hijo desea hacer cuanto puede en casa le encontrará seguramente algo que hacer. Así pues, aprended primero a tener un verdadero deseo de servir a vuestra madre, después demostrádselo. El resto lo hará ella.

Limpiar la chimenea

Cuando vosotros hayáis quitado las cenizas y demás desperdicios, deberéis coger un cepillo duro y con él quitar el hollín de la parte de atrás y de los lados de la chimenea. enseguida podréis barrer el piso. Luego podréis untar ligeramente con alguna sustancia, las barras y demás partes metálicas, puliéndolas con un cepillo. Esto seguramente os tomará algún tiempo y además requiere también fuerzas; pero no lo deberéis abandonar hasta que no hayáis obtenido en todas estas piezas suficiente brillo, semejante al que vosotros obtenéis cuando pulís vuestros propios zapatos y botas.

Preparar el té

Cualquiera puede preparar una taza ordinaria de té, pero muy pocos son los que harán una buena taza de té. Para ello lo primero que deberéis hacer es lavar bien la marmita, llenándola con agua nueva y fría hasta la coladera del pico.

Enseguida le pondréis agua para que hierva. Cercioraos, después de que la tetera está limpia y seca. Calentadla un poco con agua caliente antes de que la marmita hierva. Poned en la tetera una cucharadita de té por cada persona y una extra por cada tres, pero si son muchas entonces deberéis poner algo menos de una cucharadita por cada una, observad con cuidado la marmita para que en el momento en que hierva, es decir que ya haga burbujas o arroje vapor por el pico, la quitéis inmediatamente de la lumbre vertiendo el agua en la tetera. La mejor manera de

cerciorarse de que la marmita está hirviendo es poner una varita o el mango de una cuchara contra el asa y si sentís que vibra como lo haría un motor en miniatura, sabréis que el agua está hirviendo. Después dejad que la tetera permanezca por un minuto cerca del fuego y ya estará listo el té para servirse.

Freír huevos

Romped el cascarón con cuidado vaciando el contenido en una taza. Cuando la grasa está hirviendo en la sartén, verted el huevo en ella suavemente para que no se rompa, cuidad de que la grasa rodee bien el huevo usando para ello un cuchillo, y si el huevo se pega levantadlo con el cuchillo para que la grasa pase por debajo de él. No pongáis demasiada grasa en la sartén, nada más la suficiente para que cubra toda su base al derretirse.

Para hervir huevos en agua, romped el cascarón y verted su contenido en una taza y luego con mucha suavidad volved a verterlo en agua hirviendo sacándolo enseguida, quitadle el agua sobrante y ya estará listo para colocarse sobre una tostada. Una o dos gotas de limón agregadas al agua harán que el huevo quede más firme.

Mondar y hervir patatas

Para mondar y hervir patatas, en forma correcta, lavad las patatas primero, luego mondadlas y quitadles los ojos con la punta de un cuchillo, enseguida colocadlas conforme las hayáis terminado, en una cacerola con agua limpia y tenedlas listas para cuando las necesitéis. Para hervirlas, colocadlas en agua fría con un poco de sal, pero si son patatas ya viejas pondedlas en agua hirviendo con un poco de sal; en los dos casos hervidlas hasta que se sientan suaves al picarlas con un tenedor. Tirad el agua y poned la cacerola sobre la estufa por un minuto. Esto último para secar las patatas y para darles mejor sazón.

Lavado de trastos

Este trabajo da idea de ser sumamente tedioso. Pero también hay una manera apropiada de desempeñar los trabajos tediosos. Para hacerlo bien y en forma agradable deberéis proveemos de una jofaina o recipiente lleno de agua limpia y caliente, a la cual se agrega jabón o polvo detergente, un estropajo y un trapo de secar, limpio. Principiad siempre por lavar las cosas que estén más limpias, como las cucharas y los tenedores, los platos pequeños, las tazas de té, etc., y al último los platos grandes y los cuchillos. Los vasos deberán limpiarse con agua fría y pulirse con un trapo seco.

Lavado de las ventanas

Si las ventanas están demasiado sucias conseguíos alguna substancia para blanquear, y con un trapo mojado en dicha substancia, recorredlas hasta cubrirlas bien con ella. Cuando ésta se haya secado quitad el polvo con un trapo seco y pulidlas con franela o gamuza. Otro sistema es lavar las ventanas con una gamuza mojada y después pulirlas con otra seca. Nunca lavéis las ventanas mientras el sol dé en ellas, pues no podréis cercioraros de si están bien limpias o no.

Limpieza y pulimento de objetos de metal

Los cuchillos se limpian generalmente con polvo de tiza. Frotadlos lo más que podáis, es el mejor consejo que yo puedo daros, lo mismo os digo de los objetos de metal para los cuales podéis usar algún líquido de los que se venden para el objeto.

Limpieza y pulcritud

La mejor prueba de que los Lobatos son buenos ordenanzas domésticos será que conserve limpia la cueva de su Manada, la cual deberá ser una maravilla de limpieza y pulcritud. constituyendo la envidia del Jefe de Tropa. el cual desearía que sus Scouts hubieran obtenido esta Especialidad para que hubieran aprendido a tener verdadero amor al orden.

Otra prueba consistirá en el aspecto que guarden los zapatos y botas de los Lobatos todos los días y no sólo en las grandes solemnidades. Pero sobre todo habrá que tener en cuenta la opinión de las mamás, cuando el jefe de Manada las visite, pues el muchacho que se haya hecho acreedor a la Especialidad arrancará de su mamá el comentario espontáneo de que no hay nada en el mundo que haga a un muchacho más cortés, más servicial y más educado que la Manada de Lobatos.

Estas pruebas son continuas, no se pasan por medio de una prueba. pero, por supuesto, habrá también que tener algún examen. Así pues, los Lobatos hagan que su Sinodal realmente guste de la taza de té que le preparen y que se ponga de buen humor al examinar la chimenea, las ventanas y aun las patatas preparadas por vosotros.

No hay necesidad de sugerir juegos por medio de los cuales los Lobatos puedan practicar estas cosas. Se oye con frecuencia hablar de que los niños juegan a la casita, pero los Lobatos no necesitan jugar, ellos hacen las cosas real y verdaderamente. El hacerlas los fascina más que cualquier juego.



★

CAPÍTULO DÉCIMO PRIMERO

ESPECIALIDAD DE ATLETA

Yo os he dicho algo con anterioridad en la Décima y en la Decimo cuarta Dentelladas acerca de cómo debéis conservaros sanos y fuertes. Si vosotros deseáis ser atletas necesitaréis seguir los consejos que ahí os he dado y hacer cuanto podáis. por medio de los ejercicios que os he sugerido. para adiestraros.

Nadie puede ser atleta si no tiene su corazón, sus pulmones, su estómago y sus nervios en buenas condiciones.

Las pruebas que se requieren para la Especialidad de Atleta difieren según la edad del Lobato, ya que sería un absurdo imaginar que un niño de 9 años puede saltar tan alto como uno de 11 y siempre es de desearse que un niño de 9 años que haya ganado su Segunda Estrella, trate de ganar también esta Especialidad que lo ayude para hacer que su cuerpo crezca y se fortalezca. Si un Lobato ha obtenido esta Insignia antes de llegar a los 10 años de edad, tendrá naturalmente que volverla a pasar con normas más altas después de esa edad. Esto se hace en justicia hacia los otros Lobatos que han obtenido la misma Insignia.

Carreras de velocidad

No hay mucha necesidad de consejos con respecto a vuestro entrenamiento. El Lobato tendrá que practicar por sí mismo, pero nunca deberá tratar de correr demasiado aprisa o saltar demasiado alto en un principio, pues si lo hace se puede causar daño. Hay que aprender a correr sobre la punta de los pies, con éstos apuntando hacia adelante, no volteados hacia los lados; guardando el cuerpo en equilibrio, conservando los brazos juntos a los flancos y sin que se muevan demasiado, con la cabeza hacia arriba. No hay que forzar el paso demasiado, por el contrario, hay que desarrollar un paso uniforme que no cause esfuerzo. Poned especial atención a vuestra respiración, desarrollad vuestros pulmones con la práctica diaria de respiración profunda.

Salto de altura

Cuando practiquéis salto de altura adoptad el sistema que os sea más fácil ya sea éste correr

perpendicularmente o de lado. Ya habrá tiempo después para descartar el estilo natural que adoptéis y tomar aquel que más convenga. Nunca corráis demasiado aprisa para dar el salto, sino despacio y tranquilamente y hacedlo apoyando sobre los dedos de los pies. Pronto aprenderéis a saber a qué distancia de la barra deberéis saltar. Tened cuidado también, de caer sobre las puntas de los pies y de doblar las rodillas hacia fuera al caer. Si vosotros dobláis las rodillas de cualquier modo podéis dar con vuestra barba contra ellas y eso duele muchísimo, especialmente si tal ocurre cuando vuestra lengua se encuentra fuera entre vuestros dientes. Siempre conservad la boca cerrada y acordaos de conservar la lengua bien detrás de los dientes.

Salto longitudinal

Siempre es preferible adquirir gran velocidad antes de principiar a dar este salto, pero deberéis practicar a saltar lo más cerca de la raya, sin pisarla. Tal cosa es muy difícil al principio, pero se adquiere con práctica y sin saltar a grandes distancias hasta que no se ha adquirido la práctica de principiar en la marca unas 5 ó 6 veces. Enseguida aprended a saltar alto y no a corta distancia sobre el piso. Si colocáis una rama sobre el piso a metro y medio o a dos metros y os hacéis el propósito de pasar sobre ella, pronto aprenderéis la forma adecuada.

Escalada

Al aprender a escalar una cuerda, principiad por asiros a la cuerda con la mano derecha lo más alto que podáis, colocando luego la mano izquierda debajo de la derecha, y colgándoos de ambas manos doblad vuestras piernas tan alto como podáis asiéndoos con las rodillas de la cuerda y más aún con el empeine de un pie y la planta del otro. Cuando estéis seguros de estar bien asidos con los pies, doblad los brazos levantando el cuerpo hacia arriba derecho y a lo largo de la cuerda. Entonces con las manos lo más alto que os sea posible, asíos de la cuerda tan firmemente como podáis. Enseguida moved la izquierda hasta ponerla junto a la derecha, asiéndoos con las dos manos y pudiendo dejar de asiros con los pies y levantando éstos para volver a asiros de la cuerda más arriba como lo hicierais al principio. Al bajar por la cuerda nunca la dejéis deslizarse entre vuestras manos, pues os quemará la piel, bajad el cuerpo hasta quedar con los brazos enteramente extendidos asiéndoos a la cuerda con las rodillas y los pies y entonces bajad vuestra mano izquierda hasta que quede frente a vuestro pecho y luego la derecha a que quede junto a la izquierda. Procurad asiros bien con ambas manos y entonces soltad los pies y dejad que vuestro cuerpo se deslice hacia abajo hasta que vuestros brazos queden totalmente extendidos. Repetid esta operación hasta que de nuevo toquéis el suelo con los pies.

Pararse sobre la cabeza

Lo mejor es practicar este ejercicio contra un muro y consiguiendo alguien que os ayude a guardar el equilibrio sin caeros para atrás. Colocad vuestras manos una al lado de la otra sobre el piso a 45 cms. del muro. Poned vuestra cabeza sobre el piso en medio de las manos y enfrente de ellas; lanzad enseguida vuestras piernas hacia arriba, primero la derecha o la izquierda según os acomode. Si lanzáis las piernas con demasiada fuerza el muro evitará que pasen de la vertical. Si no lanzáis con suficiente fuerza tendréis que ensayar nuevamente, pero la práctica os hará ver pronto qué tan fuerte deberéis patear para que vuestras piernas vayan solamente hasta donde deben ir. No abandonéis la empresa ya que es sencillo y fácil llevarla al cabo y aun cuando parece extraño andar de cabeza, pronto os acostumbraréis a ello. Después de un rato ya podéis practicar sin necesidad del muro, sobre el pasto o sobre una carpeta. Si sentíis que habéis perdido el equilibrio, tratad de caer de lado y así no os haréis daño. Nunca caigáis de espaldas, pues eso os puede ocasionar daño tontamente.

Dar vueltas de rueda

Este ejercicio es fácil de llevar a cabo. Corred durante un pequeño tramo, doblad el cuerpo hacia la derecha, colocad la mano derecha sobre el piso y dejad que el resto del cuerpo la siga en línea recta. La mano izquierda llegará al piso por sí misma antes que la derecha, enseguida el pie izquierdo y luego el derecho. Este mismo ejercicio lo practicaréis por el lado izquierdo. Es preferible tener alguna persona mayor junto a vosotros al principio para que os ayude, pero muy pronto ya no necesitaréis de ella. No tratéis de dar demasiadas vueltas en una sola vez, pues esto sería tan tonto como los que tratan de permanecer parados de cabeza durante mucho tiempo.

Prácticamente todo Lobato encontrará esta prueba de atleta muy dentro de su capacidad, pero por poco que os parezca correr 60 metros en 10 segundos, no tratéis de correr 70 en el mismo tiempo. Hay necesidad de contentarse con la prueba tal como se os da y no de superarla, pues si vosotros tratáis de hacer esto último, podéis causaros un daño que os impida hacer ejercicios por mucho tiempo.



★

CAPÍTULO DÉCIMO SEGUNDO

ESPECIALIDAD DE NADADOR

Nota a los Jefes de Manada. Para la protección de vosotros mismos y también para la protección de vuestros muchachos deberéis siempre tener una pareja de salvamento, compuesta por dos buenos nadadores, que esté constantemente de servicio mientras dure el baño -con su traje de baño puesto y cubiertos con abrigos, dentro de un bote o en la playa, pero siempre listos a acudir en cualquier momento en rescate de cualquiera que se encuentre en dificultad.

Jamás se ha de permitir a los muchachos bañarse, si no os habéis cerciorado antes de que el lugar es per!ectamente seguro.

Muchas vidas han sido salvadas por medio de estas precauciones, que constituyen regla en los Scouts.

No está por demás hacer algunas observaciones explicando la razón que se ha tenido para escoger algunas pruebas como útiles.

Natación. Se ha escogido como distancia 25 metros porque si un muchacho puede nadar con propiedad 10 metros, con algunos días de práctica podrá nadar 25 o más. En cambio si el muchacho solamente puede atravesar con dificultad 10 metros en el agua, no puede nadar.

Rotar. Esto es fácil y útil. Contribuye a guardar el equilibrio en el agua. El practicar esta prueba ayudará al Lobato considerablemente para la prueba de natación; pero como flotar es algo sin chiste con frecuencia los muchachos lo dejan a un lado y tratan de nadar antes de aprender a guardar el equilibrio en el agua.

Nadar sobre la espalda. No hay dificultad para hacer esto una vez que el Lobato ha aprendido a flotar; le añade interés y variedad y es de gran importancia desde el punto de vista de salvamento, para cuando se convierta en Scout.

Sumergirse al estilo pato. Esta operación es tan difícil como echarse un clavado desde la orilla. Cuando un Lobato ha aprendido a echarse clavados es porque ya le ha perdido el miedo al agua,

ese miedo absurdo a estar debajo del agua que algunos muchachos conservan por largos anos.

Clavado desde la orilla del trampolín. Esta operación no requiere gran habilidad sino solamente un poco de valor lo que muchas veces falta a multitud de Lobatos y de Scouts cuando se encuentran en el agua. Si un Lobato carece de la suficiente fibra para echarse un clavado desde la orilla, no merece tener la Especialidad de Nadador. Hay mu cha disciplina moral en esta prueba. Pequeños Lobatos cobardes habrán dado un gran paso y conquistándose a sí mismos en gran manera cuando se haya logrado que se echen desde la orilla un clavado.

Sugerencias para los Lobatos

Lo primero que hay que aprender es a tener confianza -y no tener miedo al agua. No os imaginéis que os vais a ahogar porque os encontráis debajo del agua -se necesita mucho para que una persona se ahogue. Cuando aprendáis a tiraros clavados encontraréis que es más difícil sumergirse y conservarse debajo del agua que flotar como una pelota de goma. Si vosotros tragáis una poca de agua no os preocupeís, que al fin y al cabo no es un veneno. No tratéis de asiros a las personas que os están enseñando a nadar, cual si fuerais una pequeña rata que se está ahogando. Haced de cuenta que sois pescados. Una vez que os sintáis a gusto en el agua habréis ganado ya la batalla.

Flotar

Lo que hay que aprender enseguida es a conservar el equilibrio en el agua, por lo tanto aprended a flotar. Para hacer esto acostaos cómodamente en el agua, -tal como si os encontrarais en vuestra cama, con la cabeza hacia atrás, hasta que las orejas queden debajo del agua, con los dedos de los pies que apenas sobresalgan del agua. No os pongáis tiesos como si fuerais un pedazo de tabla. Guardad el equilibrio cómodamente y conservad vuestra cabeza hacia atrás -pues es mucho más difícil flotar cuando se conservan de fuera las orejas. Enseñaos a flotar, pues es indispensable para pasar vuestra prueba que flotéis por un minuto en el mar o por medio minuto en agua dulce.

Natación

No principiéis a tratar de nadar hasta que no hayáis aprendido a flotar. Una vez que sepáis cómo guardar el equilibrio ya no se os hará difícil nadar siempre que tratéis de recordar estos cuantos consejos que os voy a dar:

1. No os agitéis y trabajéis duro nadando a gran prisa como si tratarais de ganar una carrera; así no os servirá de nada. Dad brazadas largas, suaves y calmadas avanzando afuera, tal como si tratarais de empujar el agua hacia atrás con las manos abiertas; este movimiento hará que vuestros brazos vayan de nuevo hacia el frente y así sucesivamente. Algunos muchachos encontrarán más fácil el nadar al principio, como lo hacen los perros. Yo aprendí de esa manera, la cual es muy usada entre los muchachos australianos.
2. No pateéis con las piernas de cualquier modo. Recordad que alguna vez habéis visto nadar a las ranas y haced exactamente lo mismo con vuestras piernas que ellas hacen con las suyas. Conservad vuestras piernas siempre debajo del agua. Vuestros pies no deben chapalear el agua sobre la superficie.
3. No retengáis la respiración hasta veros como si fuerais a reventar. Nadie podrá nadar haciendo eso y no buféis y sopléis como caballos viejos, sino respirad despacio y uniformemente, conservando vuestros pulmones llenos; pues esto os ayudará a flotar como un globo, un buen nadador puede cantar, hablar y silbar mientras nada.
4. No uséis flotadores, éstos estorban para aprender a conservar el equilibrio por propio esfuerzo y os harán equilibraros de mala manerra, con ellos hay más probabilidad de voltearse y de sumergirse repentinamente; es mejor aprender sin ellos.

5. No ensayéis durante largo tiempo. al principio dos buenas brazadas para luego ponerse de pie y volver a ensayar de nuevo es muchísimo mejor que diez dadas de prisa, que generalmente terminan con una sumergida y gran barullo. Practicad vuestras brazadas suavemente y despacio, conservando un pie en contacto con el fondo hasta que tengáis suficiente confianza para levantarlo y dar unas cuantas brazadas que os hagan adelantar.

Si observáis estas reglas cuidadosamente y si hay alguien que os ayude a nadar sosteniéndoos y que os infunda confianza, no pasará mucho tiempo sin que aprendáis a nadar. Pero recordad que se necesita constancia y hacer Siempre lo Mejor.

Sumergirse estilo pato

Esta operación es bien sencilla y aun cuando parece difícil no lo es como echarse el clavado desde un trampolín, como los Scouts tienen que hacerlo. Se llama sumergirse estilo pato porque vosotros tenéis que hacer exactamente como los patos cuando se sumergen. Así, pues, cuando tengáis oportunidad, fijaos en los patos y sabréis lo que hay que hacer. Para el caso en que no tengáis oportunidad de ver cómo hacen los patos os haré aquí algunas sugerencias.

1. Primero que nada no seáis cobardes. Creedme: se siente uno muy a gusto debajo del agua, ésta se ve color verde pálido y llena de burbujas. Pensad que os va a gustar y tratad de sentiros patos o pescados.
2. Poneos de pie de manera que el agua os dé hasta las axilas. Haced una respiración profunda, agachad la cabeza hasta que os toquéis el pecho con la barba, sumergid la cabeza en el agua y al mismo tiempo echad vuestras piernas hacia atrás de tal modo que salgan del agua detrás de vosotros. Haced un esfuerzo para tocar con vuestras manos el piso y tocadlo si podéis; enseguida vuestras manos hacia arriba, dad una patada con los pies y de nuevo saldréis a la superficie. Recordad que la cabeza trata siempre de flotar y los pies de tocar el fondo y que por tanto no hay nada que temer. Conservad vuestros ojos abiertos, lo cual os ayudará mucho.

Clavado desde la orilla

Si encontráis que os es difícil sumergiros -lo que no os sucederá si seguís las instrucciones que os he dado y hacéis Siempre lo Mejor, tratad de echaros de clavado desde la orilla. Lo cual puede ser hecho por cualquiera pues no entraña habilidad, sino sencillamente valor -y ningún Lobato va a confesar que no tiene valor-. Para ello todo lo que hay que hacer es dar un salto desde la orilla doblando las rodillas para abrazarlas con los brazos. Ensayad qué tan lejos podéis dar el salto y qué tan grande podéis hacer el chapaleo. Si corréis a lo largo de un trampolín (o por lo menos de la orilla) podréis ir muy lejos. Pero por supuesto que para la prueba basta con echarse desde un bote o desde la playa. El Lobato que pasa esta prueba demuestra que no es ningún cobarde, sino por el contrario un buen deportista y por tanto merece la Especialidad de Nadador.

Unas cuantas palabras de consejo acerca de vuestro baño.

- Recordad obedecer siempre a vuestro Jefe de Manada implícitamente respecto a cuándo y dónde debéis bañaros.
- No nadéis en el mar en una profundidad mayor que vuestra estatura, si no estáis con vuestro Jefe de Manada o con un Scout que sepa nadar bien.
- No os quedéis en el agua hasta que os enfriéis, os amoratéis y os pongáis a temblar; en esas condiciones será muy fácil que os dé un calambre.
- No os bañéis después de comer, antes de que hayan pasado una o dos horas, pues de lo contrario podrán daros calambres en el estómago o en las piernas y esto hace que uno se encoja y no pueda nadar. Multitud de muchachos se ahogan cada año por no hacer caso de este consejo.

- Nunca tratéis de sumergiros o lanzar a otros Lobatos cuando estén aprendiendo a nadar o a flotar, pues todo esto les hará perder la confianza. Pensad en lo que vosotros odiaríais que os hicieran tal cosa, pensad en que os bañáis para aprender a nadar y para mejorar vuestros conocimientos y no os dejéis llevar de la tentación de andar jugando todo el tiempo con los Lobatos más pequeños, que no tratan de obtener su Especialidad de Nadador.



★

CAPÍTULO DÉCIMO TERCERO

ESPECIALIDAD DE JUGADOR DE EQUIPO

Nota a los Jefes de Manada. Al decir sobre la cualidad que debe tener un Lobato para obtener la Especialidad de Jugador de Equipo nosotros subrayamos el comportamiento personal del Lobato durante los juegos. Cualquiera que haya tenido algo que ver con muchachos (y aún con jóvenes) habrá notado el hábito horrible que tienen algunos de argüir y cavilar durante los juegos de equipo.

Esto termina siempre en la destrucción del espíritu del juego y aun en riñas. Esta tendencia deberá ser tratada con extremo rigor por los Jefes de Manada; asimismo, la de jugar sucio y enojarse cuando salen derrotados, Son precisamente estas dos faltas las que dan lugar a controversias. Después de dos o tres advertencias claras, el Lobato que insista deberá ser expulsado del equipo; solamente así aprenderán a tener el espíritu conveniente para el juego. La severidad con viene para no permitir discusiones, enojos, etc.; aumentará la disciplina, la obediencia instantánea y el dominio sobre sí mismos.

Otra materia sobre la cual los Jefes de Manada deberán poner especial atención es la falta de control sobre sí mismos y de valor del que suelen dar muestras los muchachos cuando salen heridos en un juego. Los Jefes de Manada deberán esperar y alentar el espíritu espartano.

El estoicismo será una nueva idea que reciban los Lobatos —y una excelente idea. Las agonías de muerte en el campo y el ponerse a llorar no deben permitirse por ningún motivo. Hay que comenzar desde el principio inculcando en los muchachos un espíritu espartano, naturalmente hasta donde sea posible con Lobatos pero esto producirá un magnífico resultado. Los Lobatos deberán saber que si un muchacho se desmaya o se pone enfermo (como suele suceder cuando están reunidos) no deberán ponerse nerviosos sino que deberán continuar en lo que están haciendo como si no hubiere sucedido nada, para dejar al Jefe de Manada en libertad de atender al que está enfermo. Las demostraciones de pesarosa agonía de parte de un muchacho que se ha hecho un rasguño o que se ha herido en alguna otra forma en cualquier incidente de un juego. deberán quedar suprimidas por medio de la burla, salvo por supuesto que la herida no sea leve.

He aquí una excelente oportunidad que presenta esta Especialidad para enseñar a los niños a ser varoniles; por tanto hay que aprovecharla lo mejor que sea posible.

Sugerencias para los Lobatos

Cuidado de sí mismos

Si deseáis ser buenos futbolistas o beisbolistas, o buenos jugadores en un equipo de cualquier clase, tendréis que cuidar mucho de vosotros mismos en todo tiempo y no solamente durante el tiempo que dure el juego. Si no habéis tenido la precaución de acostumbraros a respirar convenientemente, os encontraréis bufando y resoplando como cualquier caballo viejo de coche de alquiler, frente a un enemigo que amenaza la meta en buenas condiciones. Si no os habéis preocupado de hacer Siempre lo Mejor por ser fuertes y sanos, encontraréis que vuestras piernas os duelen, que os sentís cansados, y en realidad, que sois buenos para nada, comparándoos con muchachos que han sido más razonables y que han cuidado de sí mismos.

¿Cuáles son pues, las causas de la sofocación, de la debilidad, del rápido cansancio?

He aquí las causas más comunes: tomar alimentos que no sean sanos y tragarlos sin mascar, de prisa: no hacer ejercicios físicos con regularidad; sentarse y caminar en forma perezosa; hacer tonterías como la de comer manzanas verdes; acostarse tarde y dormir con las ventanas cerradas. Ahora que sabéis cómo podéis perjudicar vuestra carrera de Jugadores de Equipo, ya no hay dificultad en ponerle remedio. En la Novena y Décima cuarta Dentelladas encontraréis los medios para crecer fuertes y sanos. Seguid las instrucciones allí contenidas; haced los ejercicios que ahí se indican cada mañana; comed alimentos buenos y masticadlos bien, en vez de convertiros en pequeños marranitos comiendo golosinas; acostaos temprano, levantaos también temprano y dormid con las ventanas abiertas. Si hacéis Siempre lo Mejor por observar estas reglas, pronto encontraréis que podéis jugar los juegos diez veces mejor que antes.

Juegos de equipo

El futbol, el baloncesto, el voleibol y el béisbol para pequeños, denominados "rounders", son los juegos principales de que se puede valer el Lobato para pasar su Especialidad de Jugador de Equipo.

Futbol

Así pues, antes que nada haré algunas sugerencias sobre el futbol en la rama que juegan los Lobatos: "Soccer".

Lo primero que hay que hacer es patear en forma adecuada. Un buen jugador jamás patea con la punta de los dedos, sino siempre con el empeine, salvo que se trate de un saque. Por naturaleza trataréis de patear con el pie derecho; hay pues que aprender también a patear con el izquierdo. Esto es fácil si tratáis de hacerlo siempre que la pelota os quede cerca de ese pie.

En seguida debéis aprender a lanzar la pelota. Nunca tiréis a gol pegandole a la pelota con la punta del pie, o aun en saque. Recordad que si no pateáis libremente para vuestro equipo nunca tendréis oportunidad de colocar la pelota donde vosotros queráis y corred para recibirla en turno. Practicad patear mientras corréis conservando siempre la pelota en movimiento. Un buen consejo es imaginar todas las cosas chaparritas al patear, pues es mucho más difícil para un muchacho pasar la bola por debajo de la barra de la meta que entre los postes verticales.

Dribleo. En cualquier puesto en que juguéis debéis aprender a correr llevando delante, con el pie, la pelota. No la patéis de manera que pase a vuestro contrario y luego corráis. Tal cosa constituye el juego de la patada y de la carrera y en esas condiciones hasta el mejor corredor puede, si no

sabe hacer más, ser detenido fácilmente. La gran regla es conservar la pelota tan cerca del pie como se pueda mientras se corre, así si un opositor se atraviesa en el camino es fácil desviar la pelota y continuar la carrera.

Escoger el puesto. Si tenéis la oportunidad de escoger vuestro puesto en el equipo. las sugerencias que os voy a hacer os servirán para saber escoger bien, pero recordad siempre que juguéis ocasionalmente, tomad un puesto totalmente diferente, pues esto os adiestrará convirtiéndoos en un mejor futbolista y, a veces, con ello descubriréis que estáis mejor capacitado en un puesto distinto al que habéis escogido.

Un delantero debe ser capaz: (1) de conducir bien la pelota con el pie; (2) de tirar duro y en buena dirección; y generalmente deberá ser de peso ligero.

Un medio volante deberá ser: (1) bueno para interponerse en el camino de un opositor; (2) bueno para correr la pelota con el pie; (3) capaz de usar su cerebro para pasar la pelota con propiedad; (4) capaz de sostener la respiración por tiempo largo.

Si pensáis que no estáis capacitados para los otros puestos ensayad éste.

Un defensa completo deberá ser: (1) un tacleador bueno y valiente; (2) un gran pateador. En general, pero no siempre. deberá ser más pesado que los de su edad. Si no sois buenos para el futbol, sino más bien altos, ensayad de guardameta; ahí mejoraréis con la práctica y usaréis vuestras manos de preferencia a vuestros pies.

Combinación. No seréis de gran utilidad a vuestro equipo si no podéis pasar la pelota con propiedad. En cualquier puesto que os encontréis recordad que no sois los únicos jugadores en vuestro equipo sino que sois, por decirlo así, parte de una máquina y cuando tiréis la pelota aseguraos de que ella va a pasar a manos de uno de vuestro equipo. Un jugador egoísta constituye siempre un impedimento para su propio equipo y una ventaja para sus contrarios. Si sois buenos para correr la pelota con el pie constituiréis un útil delantero, siempre y cuando no seáis de los que siempre hacen lo mismo y constantemente corren con la pelota en los pies sin pasarla, de cuando en cuando, a uno de su propio partido, pues en tal caso los contrarios se darán cuenta de ello y lo taclearán, mientras que si ellos saben que lo mismo podéis correr la pelota que pasarla, dudarán qué actitud tomar y vosotros estaréis en mejores condiciones para triunfar.

Espíritu deportista

Capitán. Cumplid con las órdenes de vuestro Capitán con entusiasmo e inmediatamente, nunca gruñáis, ni lejos ni cerca de él, y si os regaña por no haber jugado como él lo esperaba, recordad que es parte de su deber el hacer tal cosa, lo mismo que cuando exclama "¡Mala suerte!" o "¡Magnífico!", si lo estáis haciendo bien. El Capitán que jamás dice una palabra cuando cometéis errores de continuo, será un magnífico compañero, pero un pésimo Capitán.

Deberéis aprender a no desanimaros y a poneros de mal humor si perdéis.



Genio. Un deportista siempre controla su genio en las circunstancias más difíciles. Nuestros juegos son buenos para vosotros no solamente física, sino moralmente, pues si los jugáis limpio y con espíritu deportista os darán dominio sobre vosotros mismos. No os importe que las probabilidades estén contra vosotros, y nunca os desaniméis hasta que haya acabado el juego, no solamente en futbol deberéis aprender a no desanimaros, y a no poneros de mal humor si perdéis. Haced Siempre lo Mejor durante el juego, pero nosotros tenemos mejor equipo. Esto sucede algunas veces, pues ciertamente hay algo de suerte en los juegos, pero un deportista acepta sus pérdidas sin gruñir o preocuparse y cuando es derrotado está siempre dispuesto a dar crédito a su contrario.

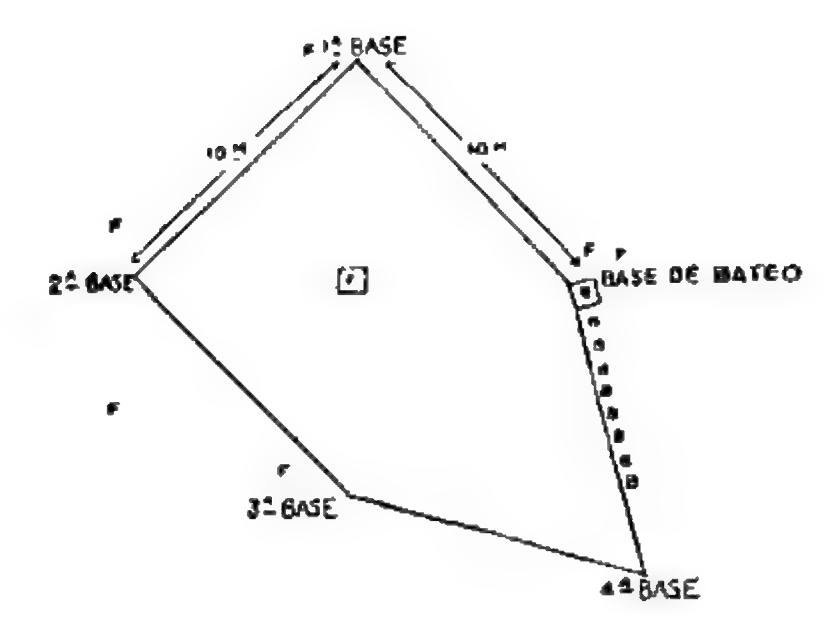
Si sois capitanes ved que vuestro equipo vitoree de corazón a los contrarios al fin de la competición, y si no sois capitanes y vuestro equipo no lo hace así, sugerid a vuestro Capitán que lo hagáis, pues es probable que él no haya pensado en ello.

Juez de campo. Nunca critiquéis la decisión del juez. Todo juez comete errores; de hecho toda criatura humana los comete; ¡hasta un Lobato comete errores algunas veces! Si estáis resentidos con el juez, ocupad su puesto en uno o dos juegos y veréis que pronto sentiréis simpatía por él.

Béisbol para niños ("Rounders" o "Softbali")

Con respecto al espíritu deportista las sugerencias que se han hecho con relación al futbol son también para este juego.

He aquí un plano del campo para béisbol para niños ("rounders").



Generalmente cada equipo se compone de 9 jugadores.

Las bases hay que marcarlas bien y vosotros tenéis que correr al derredor por el lado de afuera de la pista.

Batear. Los miembros del equipo que aguardan su turno para batear se forman en línea entre la cuarta base y la base de bateo. Cuando os llegue vuestro turno para batear tomad firmemente el bate, pues si lo tiráis podréis herir gravemente a uno de los jardineros.

Fijaos bien en la pelota todo el tiempo hasta que llegue a vosotros y no penséis en ninguna otra cosa que no sea en pegarle.

Es peligroso batear la pelota de manera que suba muy alto en el aire, pues si no pasa más allá de los filders seréis cogidos con Seguridad. Si bateáis la pelota de manera que caiga detrás de la base de batear, no se os permitirá que corráis más allá de la primera base. Tenéis opción de pegarle a cualquiera de las tres pelotas que se os envíen, pero forzosamente tenéis que correr a la primera. Cuando lleguéis a una base tenéis que tocarla, de otra manera quedaréis fuera del juego. Sólo se permite a una sola persona estar en base. Se anotará una carrera cada vez que uno de los jugadores se las arregle para llegar a la cuarta base sin que haya sido puesto fuera, y sin que la pelota haya vuelto a las manos del que la lanza.

Posición de jardinero. Este puesto del juego es odiado por los niños pequeños, pero nunca por los jugadores de verdad. Para muchachos de estos últimos es el puesto más gustado del juego; pues si a vosotros solamente os gusta batear o lanzar la pelota, con frecuencia tendréis mala suerte en una competición y entonces no gustaréis del juego, pero si tomáis los puestos de los jardineros seguramente gustaréis de todos los juegos que juguéis. Siempre que tengáis oportunidad ejercitaos en atrapadas largas, altas, cortas y rápidas, hasta que podáis coger cualquier pelota que os llegue; también conseguid alguien que os lance la pelota al ras del suelo desde lejos, devolviéndosela vosotros enseguida, por lo alto.

Para poner a una persona fuera, hay que coger un batazo o tocar la base con la pelota en la mano, antes de que el corredor llegue. La pelota no queda muerta cuando se ha puesto fuera a un jugador y por tanto puede usarse para poner fuera a algún otro que se encuentre todavía sin llegar a su base para lanzar la pelota.

El que lanza la pelota tiene que conservar por lo menos uno de sus pies dentro de la base. No hay tirada si la pelota pasa más arriba del hombro o más abajo de la rodilla del bateador y tres pelotas enviadas en esta forma, una tras otra, cuentan a los contrarios media carrera.

(Hay algunas variedades para este juego: el béisbol americano es una de ellas; por tanto, aprendedlas y practicadlas en la Manada).

Hockey

Aquí también los consejos sobre el espíritu deportista son los mismos que antes se han dado. La idea general del juego es muy semejante a la del futbol usando el palo en la forma en que se usa el bate en el cricket. Por esta razón los buenos jugadores del fútbol pronto se convierten, por lo menos en aceptables jugadores de hockey. Así como en el fútbol patear la pelota mejora el juego, así también en el hockey el trabajo con el bastón mejorará mucho si practicáis correr guiando la pelota con él. No le peguéis fuerte a la pelota y después corráis detrás de ella. Llevadla constantemente pegada al bastón, pues lo otro es como patear y correr en el fútbol. Mejoraréis en guiar la pelota con el bastón si practicáis pasárosla con éste del lado derecho al lado izquierdo y viceversa repitiendo el proceso varias veces. Esto desarrollará el control de vosotros sobre la pelota.

Practicad "jaquear" con elegancia; hay en ello mucho arte y un buen jugador puede ganar un jaque cada vez que se encuentre con un jaqueador ordinario.



TERCERA PARTE

OBJETO Y MÉTODO DEL ADIESTRAMIENTO DE LOS LOBATOS

No os asustéis por la longitud de estas sugerencias, pues solamente deseo que ellas sirvan de ayuda a los principiantes.

Objeto del adiestramiento de los Lobatos

Nuestro objeto, al hacernos cargo del adiestramiento de los Lobatos no es solamente un pasatiempo agradable para los Jefes de Manada y para los muchachos, sino más bien aumentar la eficacia de los verdaderos ciudadanos de nuestro país.

El adiestramiento de los muchachos en el pasado ha demostrado ser inadecuado para los requisitos de la época, ya que el dinero que los contribuyentes pagan por la educación de los niños, para que éstos se conviertan en ciudadanos útiles, ha sido sobrepasado por el que tienen que pagar para sostener a la policía, las prisiones, las obras de beneficencia, etcétera, debido al fracaso de dicha educación.

Si el adiestramiento hoy en día no es tan bueno como es de desearse, menos lo será en el futuro y es precisamente el futuro lo que nos debe preocupar.

Está reconocido que la formación del carácter es de mayor importancia que la mera instrucción de libros para la formación de ciudadanos útiles; y sin embargo, no existe ningún esquema práctico para incluirlo en la educación, siquiera en forma equivalente a la mera instrucción.

La eficacia ha sido definida como algo que "puede calcularse por la cantidad de vigilancia que un hombre requiere para cumplir con sus obligaciones". Pero esto, por supuesto, se aplica solamente a la eficacia moral, siendo así que la eficacia física es también del mismo valor en el complemento de la eficacia de un hombre como ciudadano.

La salud física y cómo desarrollarla deberá formar parte de los conocimientos necesarios para la educación tanto como lo es la parte literaria, científica y técnica. Las miles de horas y los millones de pesos que se pierden anualmente en huelgas y paros, son nada en comparación con los millones de pesos y horas que se pierden por ineficacia física remediable si se le ataja oportunamente.

Nuestro adiestramiento para los Lobatos, por tanto, está dirigido hacia esos dos fines principales mostrados en forma esquemática al principio de la Segunda Parte.

Se lleva al cabo en la época más importante de su vida, cuando son más amoldables tanto en su

cuerpo como en espíritu para recibir una dirección adecuada.

Con cimientos construidos en edad tan temprana, podemos esperar que las subsecuentes estructuras sean más satisfactorias, especialmente si se tiene en cuenta que forman parte de un sistema progresivo continuado y mantenido durante el período de su adiestramiento Scout, de tal manera que cuando lleguen a los años de la discreción, el atletismo saludable, acoplado al carácter, será el hábito de la mayoría, en vez de ser el entrenamiento de unos cuantos.

Las Manadas de Lobatos están diseñadas para ser la rama menor del Movimiento Scout, dando cabida al deseo de multitud de muchachos pequeños que no tienen la edad deseada para ser Scouts.

No conviene poner a estos pequeños a realizar las mismas proezas y a pasar las mismas pruebas que los mayores, especialmente en compañía de éstos, ya que así se haría que se sobrepasaran tratando de competir con ellos, al mismo tiempo que los muchachos más grandes no gustan de mezclarse en sus empresas con los más pequeños. Por estos motivos es pues, mejor y más conveniente tenerlos separados.

El adiestramiento de los Lobatos es diferente al de los Scouts, pero sirve de escalón para éstos.

El carácter de un muchacho no está firmemente asentado a los 11 o los 12 años de edad y esto lo debe tener presente el Jefe de Manada, pues de lo contrario estará defraudando a sus muchachos si no los prepara para continuar en los Scouts. Un muchacho posiblemente perderá en corto tiempo mucho de lo bueno que ha ganado como Lobato, si este trabajo se descontinúa antes de que él pueda distinguir claramente el bien del mal.

Una Manada normal no constituye una organización por separado, sino que es parte de un Grupo Scout. El Jefe de Manada deberá trabajar en cooperación íntima con los Scouters, Scouts y Rovers Scouts. Deberá hacer ver con claridad a cada muchacho nuevo y a los padres de éstos, que la Manada es solamente la antecámara de los Scouts, manteniendo constantemente delante de los ojos de los Lobatos el ideal de un Scout mejor.

Al frente del Grupo hay un Jefe de Grupo encargado de supervisar todas las Secciones del Grupo, pero que delega las responsabilidades particulares y los detalles del manejo de cada Sección en el encargado de ellas. El Jefe de Manada es pues, responsable ante el Comité de Grupo de la conducta y administración de la Manada. Formará parte del Consejo de Grupo compuesto por todos los Jefes que posean certificado y que estén encargados de desarrollar el programa de Grupo, como un todo.

La Ley de la Manada y la Promesa son más sencillas que las del Scout, ya que no sería propio pedir a un niiío cargar con los deberes y promesas que no entiende ni puede llevar al cabo. Los Jefes de Manada deberán, por supuesto, enseñar a cada uno de sus muchachos en forma sencilla y práctica, y después de consultarlo con sus capellanes, lo que significa la promesa de "Cumplir sus deberes para con Dios", dándoles además toda aquella instrucción religiosa y moral que ellos juzguen necesaria para preparar a un Lobato para convenirse en un Scout.

Método. Nuestro método de adiestramiento consiste en educar de adentro para afuera en vez de instruir de afuera para adentro; ofrecer juegos y actividades que a la vez que atractivas para los muchachos pequeños, los eduquen seriamente moral, material y físicamente.

Nuestro propósito, como ha escrito Fisher, es alentar "No tanto la adquisición de conocimientos como el deseo de adquirir esos conocimientos".

En otras palabras, el Jefe de Manada debe entusiasmar al muchacho en la dirección correcta. Actuando dentro de estos principios reducirá considerablemente sus preocupaciones de llegar a la meta y obtener una Manada de muchachos elegantes, listos y capaces.

Este es el mejor medio por el cual el maestro moderno obtiene mejores resultados que el maestro anticuado, ya que desarrolla un muchacho más eficaz que doctrinario; con más carácter y menos erudición, que es lo que hoy día cuenta para el éxito en la vida.

Eficacia no quiere decir habilidad para hacer dinero, sino inteligencia y capacidad para vivir una vida libre próspera y feliz.

Predicar "No lo Hagas" es incitar al mal. Lo que hay que hacer es infundir el espíritu apropiado; lo que la pólvora es al disparo es el espíritu a la acción.

La instrucción moral directa, -como el ejercicio- produce un venero agradable, pero si debajo de él no existe un carácter bien templado, no resistirá la prueba.

Lord Morley ha dicho: "Es bien conocido de los sabios y un acertijo para los tontos que al inculcar directamente la moral resulta invariablemente un instrumento sin poder y un método fútil."

El viejo sabio Platón, hace mucho, nos puso la muestra en educación, muestra que apenas hoy empieza a ser seguida, cuando dijo que en todo niño existe el bien innato y que el objeto de la educación debe ser desarrollar este instinto natural hacia la virtud por medio de prácticas adecuadas. No mencionó la lectura, ni la aritmética como esenciales, pero en cambio sí habló de ensanchar los instintos naturales y el carácter, por medio de prácticas y no con meros preceptos.

El niño promedio (si es que existe), no desea permanecer sentado pasivamente recibiendo instrucción teórica. Lo que él desea es estar activamente ejecutando en la práctica y es esto lo que constituye la palanca esencial que tiene todo maestro al alcance de sus manos.

Lo primero, por tanto, es estudiar al muchacho mismo, saber lo que le gusta y lo que le antipatiza, conocer sus buenas y sus malas cualidades y enderezar su adiestramiento en buena dirección.

La actitud del Jefe de Manada

Hay dos puntos fundamentales al tratar con Lobatos. Lo primero es que solamente puede esperar tener éxito con ellos el hombre que logra convertirse en "su hermano mayor"; el oficial que da órdenes no sirve y el maestro de escuela es un completo desastre (aun cuando ni uno ni otro lo reconocen así y lo confiesen). Este hecho, sin embargo, está siendo comprobado diariamente por nuestros Jefes de Manada, muchos de los cuales, por supuesto, son damas.

Por hermano mayor quiero decir alguna persona que pueda colocarse en términos de camaradería con sus muchachos, que tome parte en sus juegos, que retoce con ellos, y así, gane su confianza colocándose en la posición esencial para enseñarlos con su propio ejemplo, guiándolos con él en la dirección apropiada, en vez de convertirse en el dedo que señala el camino, con frecuencia demasiado alto para ellos.

Por favor no me mal interpretéis o imaginéis que pido al Jefe de Manada ser suave y complaciente. Muy lejos de esto, la camaradería necesita firmeza y rectitud si se quieren obtener resultados perdurables.

Modo de ser de los Lobatos

El segundo punto que hay que reconocer, aun cuando sea de primera importancia, es que el niño de 7 a 10 años es muy diferente del de 11 a 15. No quiero decir con esto que el cambio se haga de golpe a los 11 años, pero los muchachos más jóvenes crecen en cuerpo y en inteligencia más aprisa relativamente que los más grandes, y la transición gradual se efectúa aproximadamente a esa edad, en la mayoría de los muchachos.

Fases de crecimiento

6 a 8 -instinto dramático. Tratan de aparentar;

8 a 11 -individualidad dominante y rivalidad;

11 a 15 - adoración de héroes y cooperador leal.

Se puede dar como un hecho que los muchachos a la edad de los Lobatos tienen las siguientes propensiones: a mentir, a ser egoístas, a ser crueles, a ser fanfarrones, a ser farisaicos; pero se puede reconocer también a primera vista que estos atributos no nacen de la malicia sino que son un resultado natural de actitudes peculiares a su inteligencia. Hay que reconocer que mientras el muchacho más grande -el de edad Scout- está lleno de la idea de trabajar en pandilla bajo la dirección de un buen Guía y en competencia con otras pandillas y especialmente en trabajos caballerescos, el muchacho más pequeño, que apenas emerge de la edad infantil, tiene más individualidad, como si estuviera mejor centrado por el hecho de que por primera vez se encuentra ejecutando actos por sí mismo, ansioso de hacer las cosas él solo, de construir cosas y en el momento que adelante un paso en cualquier cosa, está listo para mostrarlo.

Acaba de salir de la edad de los juguetes y se encuentra todavía mucho en el campo de la farsa. Por tanto está en la época más moldeable de su vida.

Por tal motivo hay muchas simientes del mal que comienzan a despuntar en él, listas para crecer en mala dirección; pero fáciles de ser controladas y adiestradas para el bien.

La cuestión que a muchos de nosotros nos conturba es cómo llevar al cabo esta empresa.

Es evidente que el Jefe de Manada debe ser rápido para reconocer estos malos instintos dondequiera que ellos despunten. El procedimiento usual seguido por los padres, que han olvidado ya su infancia, es tratar de reprimir estas propensiones, en los casos raros en los que han sido suficientemente listos para reconocerlas; pero la represión es lo peor que se puede hacer, es cortar los brotes y hacer que salgan por todos lados en peores condiciones; tienden a hacer que el niño mienta con más finura, que esconda su egoísmo y que ponga un velo más espeso a su hipocresta.

Las cualidades que se notan en estas tres etapas, pueden sintetizarse como sigue:

Hasta los 7 años	De 7a 11 años	Después los 11 años
DRAMÁTICO	**RIVALIDAD PERSONAL**	**COOPERACIÓN**
Naciente ingeniosidad Aparentar Historias de duendes, etc. Humor extravagante	Individualidad Ingeniosidad Curiosidad Anhelo de nuevas experiencias	Ingenio Inventiva Juegos con reglamento Juegos de equipo

	Absorción para nuevos juegos Coleccionador de estampillas, recortes, etcétera. Retozo Inquietud mental Inquietud física Crueldad Afán de lucir Cuentos de actos de valor.	Disciplina Admiración del heroísmo Romance Aventuras Actividad Sensibilidad Nacimiento de la conciencia Lástima Buen humor Simpatía.

Los niños pequeños tienen la tendencia a ser rimbombásticos y por lo tanto a mentir sin mala intención, pero es necesario curar este hábito en sus primeras etapas antes de que llegue a ser incurable.

Para curarlos de decir mentiras, cuando los pilléis en una de ellas, no los regañéis sino simplemente hacedles saber que no habéis sido engañados. El desprecio conquistará a algunos muchachos y el ridículo ciertamente curará a otros. Cuando vuelvan a tratar de mentir hacedles algunas indicaciones suaves que les demuestren que no os habéis olvidado de la primera mentira, es casi seguro que esto causará buen efecto.

Pero al mismo tiempo tenéis que poner mucho cuidado de no estarles recordando sus faltas pasadas; por el contrario, que vean que confiáis en ellos y que tenéis fe en que se sobrepondrán a estos signos de debilidad.

El desinterés puede enseñárseles a los niños en forma práctica, acostumbrándolos a hacerse regalos unos a otros.

Los pequeños, por naturaleza, no pueden estarse quietos por diez minutos, mucho menos durante horas como se les exige en la escuela.

Debéis recordar que ellos sufren de "Comezón del crecimiento, tanto moral como físicamente". La mejor medicina para curarlos es cambiar de asunto, dejándolos salir a correr o haciéndolos bailar una danza guerrera.

En materia de atletismo no os contentéis con dejarlos caminar sin ruta, haciendo las cosas como se les ocurra; ayudadlos con vuestros consejos y si no sois obesos, con vuestro ejemplo también. Enseñadles a correr, a saltar, a lanzar la pelota, a dar volteretas, a coger la pelota, etc.

Esto es mejor, aun física y mentalmente para los muchachos, que la gimnasia sueca, ya que constituye una preparación para el trabajo que tendrán que desarrollar en sus juegos, etc., y que tiene igual valor para fortalecer sus órganos y músculos por medio de un proceso natural.

La relación entre el Jefe de Manada y el Lobato tiene su analogía en el cuidado que la madre loba tiene de sus lobeznos, tal como lo describe W.J. Long en su libro "Northen Trails", un libro del cual pueden extractarse muchas historietas encantadoras sobre los lobatos en la selva, para referirlas a nuestros Lobatos en su Cueva.

Respecto a la madre loba escribe lo siguiente:

"En las tardes brillantes y en los crepúsculos largos durante el verano, guía a sus lobeznos en

pequeñas jornadas para que cacen por sí mismos. No los lleva a cazar un gran reno o una astuta zorra como podríais vosotros suponer, es más bien ratas y ratones o aún pequeños ciervos, que es el límite de la ambición de la madre para sus pequenos... Es sorprendente ver lo pronto que los lobeznos aprenden que la caza no debe cogerse como quien coge cerezas y cambian su estilo, cazando arrastrándose, en vez de hacerlo al descubierto, de tal manea que hasta un puerco espín se de cuenta; esconderse detrás de las rocas y arbustos hasta que llega el preciso momento y entonces se precipitan de golpe sobre una chocha y otro animal por el estilo.

"Un lobo que no puede coger un chapulín no tiene derecho a cazar conejos; tal parece ser el motivo inconsciente que guía a la vieja madre en las tardes de sol a no recurrir a las espesuras donde hay caza en abundancia y la hace llevar a sus lobeznos a las planicies asoleadas, a la orilla de los eriales de los renos.

"Allí durante horas enteras se dedican a la caza de chapulines evasivos que corren a troche moche sobre el pasto seco, saltando para coger al vuelo una pieza con sus patas, como si fueran gatos, o tirando dentelladas salvajes para agarrarlos con su hocico, para caer de nuevo al suelo, evitando hacerlo de cabeza, por medio de contorsiones.

"Continuando con expresión festiva y nariz aguzada; como interrogación, en busca de otros chapulines.

"Negocio bien pequeño y con frecuencia ridículo es éste, de la caza de chapulines".

Por lo menos así nos parece a nosotros y así también probablemente a la vieja y sabia madre que conoce todos los sistemas de la caza, desde los grillos hasta los renos y desde los gorriones hasta los patos silvestres.

Pero el juego es el primer gran educador -esto es tan verdadero en los animales como en los hombres- y para los lobeznos sus carreras a troche moche tras los chapulines hacen tan entusiasta la caza de un venado y tan llena de sorpresas, como la caza por entre la nieve suave tras de una cría recién nacida de linces.

Y aun cuando no lo sabían, habían aprendido durante aquellas tardes placenteras, muchas cosas que les serán útiles todos los días de su existencia.

Así pasa con los Lobatos, nosotros les enseñamos cosas pequeñas, jugando, que algún día les serán útiles para llevar al cabo obras en serio.

El gran principio para tratar con una Manada de Lobatos, y por medio del cual los Lobatos pueden ser atraídos y sus errores remediados, es convenirse en una famiia feliz.

Los niños necesitan hacer ruido: dejad que lo hagan. Cuando jueguen dejad que jueguen de corazón. Si el Jefe de Manada tiene suficiente sentido común, organizará su programa de esa manera.

La risa es esencial y ya hemos dicho que los Scouts deben ser adiestrados para sonreír. Con los Lobatos no solamente es necesario una sonrisa, sino una risa ruidosa. La risa es el antídoto para muchas de sus maldades sobre todo en los pequeños, les ayuda a hacer su compañía agradable y a tener criterio amplio. El muchacho que ríe mucho, miente poco.

CÓMO DIRIGIR UNA MANADA

Habiendo considerado el carácter del muchacho y el espíritu en el que hay que trabajar con él -primer escalón de importancia hacia el éxito de su adiestramiento- permitidme ofreceros unas cuantas sugerencias sobre la organización y adiestramiento de la Manada.

Contentaos con empezar con unos cuantos muchachos. Hay la tendencia de principiar con una Manada grande. Hacerlo así es un error.

Lo primero que tenéis que hacer es dar el tono en pequeña escala; tener un puñado de levadura para hacer el pan. Y, aun entonces, no tratéis de formar una Manada grande. Estoy convencido, por experiencia, que 18 es el máximo que puedo atender personalmente. Teniendo en consideración que vosotros tendréis mayor capacidad que yo, juzgo que 24 es el máximo que cualquier hombre bien dispuesto puede adiestrar adecuadamente.

Por supuesto que vosotros podréis con facilidad hacer marchar 120 muchachos, pero eso no es adiestrarlos.

ORGANIZACIÓN

El Sistema de Seisena. La Tropa Scout está compuesta por Patrullas y la Manada por Seisenas.

Una Seisena se compone de 6 muchachos a cargo de un Seisenero, ayudado por un Subseisenero. Estos guías deberán tener solamente a su cargo la responsabilidad de guiar y adiestrar, siempre bajo la supervisión del Jefe de Manada. Un Seisenero no es un Guía de Patrulla más joven, y no debe confiársele el adiestramiento de la Seisena.

La mayor parte de los Jefes de Manada consideran que un Seisenero debe haber obtenido su Segunda Estrella antes de que se le ponga su segunda cinta y que un Subseisenero por lo menos deberá tener su Primera Estrella.

Un Seisenero podrá ser denominando Primer Seisenero. si así se desa y usar tres cintas.

Los Jefes de Manada deben tener su Consejo de Manada o Consejo de la Roca y una Reunión de Instrucción de Seiseneros. El Consejo está compuesto por el Jefe de Manada, el Subjefe, los Seiseneros y algunas veces los Subseiseneros. Es un cuerpo que se reúne con regularidad, pero sin etiqueta, y que en su junta traza y discute los planes de la Manada dando oportunidad al Jefe de Manada para corregir y alabar a sus guías.

La Reunión de Adiestramiento de Seiseneros generalmente va después del Consejo de la Roca, durando ambas tres cuartos de hora. En ella se resvisan los trabajos antiguos y se ejecutan nuevos. Como la mayoría de los Lobatos tienen memoria corta y defectuosa, el Jefe de Manada que desee tener buenos ayudantes, pues tal cosa son en realidad los Seisenetos, deberá concederles esa oportunidad.

Reuniones. Las Reuniones deben ser tan frecuentes como sea posible. en días y horas fijos. La puntualidad por parte de los niños debe ser una prueba tanto de su obediencia como de su deseo de no perder algo bueno. La puntualidad de parte de vosotros es más necesaria aún.

Preparad vuestro programa de trabajo de antemano

No deberá haber pausas para pensar qué se va a hacer enseguida, no deberá tampoco tenerse de ociosos a los muchachos en ningún tiempo. No tengáis a ninguno de mirón o esperando su turno.

Todos los Lobatos deben estar ocupados todo el tiempo, en trabajo o en juegos. Recordad que la imaginación a esa edad no puede detenerse en una cosa por largo tiempo. Los cambios frecuentes, con variedad y contraste, deberán ser el distintivo de vuestros programas. Jugar es la cosa más importante en la vida de un niño, por tanto tenedle muchos juegos que le satisfagan y distraigan.

Insistid en la elegancia y en las cosas pequeñas -por alabanza y no por castigo- en los detalles del vestido, en la limpieza de las botas, en la manera alerta de su porte y en su prontitud para saludar.

Por ningún motivo hagáis ejercicios militares. La única formación aceptada en los Lobatos es el círculo y no por rangos, siendo fácil formar el círculo de los Lobatos se acostumbran desde un principio a atender la llamada de "Manada, Manada, Manada".

Las Reuniones deberán principiar y terminar con el Gran Clamor y el siguiente programa será solamente un ejemplo de lo que se ha visto que da resultado.

Principio:	Gran Clamor.
5 minutos:	Inspección del Uniforme, etc. Colectar las cuotas.
10 minutos:	Un juego activo mental y físico; por ejemplo: Carreras de Relevos.
15 minutos:	Adiestramiento de las Seisenas por Seiseneros, bajo la supervisión de los Viejos Lobos.
10 minutos:	Juegos sosegados.
10 minutos:	Adiestramiento impartido directamente por los Viejos Lobos.
5 minutos:	Un juego sosegado.
5 minutos:	Una historieta.
Fin:	Cualquier ceremonia. Gran clamor.

Ceremonias: Las dos ceremonias grandes de los Lobatos son la Promesa y su paso a los Scouts. Estas nunca deberán llevarse al cabo en forma accidental. Trazad de antemano un programa de acuerdo con la Sexta y la Décima Dentelladas. El Jefe de Manada podrá hacer las variaciones que juzgue sugerentes para él y sus Lobatos, siempre y cuando los lineamientos generales coincidan con los descritos en esas Dentelladas y que se tenga especial cuidado de que las ceremonias puedan ser entendidas por los Lobatos. Un programa demasiado complicado generalmente significa un programa molesto. La sencillez y la solemnidad deberán ser las notas salientes en las ceremonias de los Lobatos.

Padres de familia. Una gran ayuda para el éxito consiste en poneros en contacto con los padres de vuestros Lobatos, consultar sus ideas, y muy esencialmente interesarlos explicándoles los diferentes pasos que vais dando. Deberéis visitarlos por lo menos una vez al año, invitarlos a las fiestas de la Manada y a sus campamentos, obteniendo su ayuda para los trabajos de los Lobatos en casa.

Registros. Cada Manada deberá tener un registro llevado cuidadosamente. en el cual estará inscrita la historia de Lobato de cada uno de sus miembros -aun un simple libro de registro o un simple diario es de interés para ser leído en el futuro. Cada Seisenero puede tener un libro en el que anote la asistencia y las cuotas de sus Lobatos, pero uno de los Viejos Lobos deberá revisarlo.

Finanzas. El Jefe de Manada deberá ver que se lleven cuentas en la Manada en las que se anoten las cuotas. Los muchachos tendrán derecho de inspeccionarlas. Conviene encargar a alguien permanentemente de este asunto, coordinándolo con las demás Secciones del Grupo. Si se reciben

cuotas de fuera, deberá constituirse un Comité, probablemente en asociación con el Grupo, para que se encargue de ellas.

ADIESTRAMIENTO

Referir historietas. El Jefe de Manada puede obtener la completa atención de sus Lobatos en cualquier tiempo refiriéndoles una historia, y por medio de ella les puede inculcar cualquier lección que desee. Es una forma de dorar la píldora. que nunca falla. siempre y cuando el relator tenga algunas facultades para ello.

Hay algunos puntos acerca de este arte que hay que observar con puntualidad.

Os recomiendo el uso del sentido común y una poca de atención a la naturaleza de los niños. La historia debe contarse en una forma fácil, sin amaneramiento y con algún acompañamiento dramático: la voz chillona de una vieja, la voz llorona de un chacal, la voz insidiosa del tigre y accionando con las manos para ilustrar cómo se arrastra la serpiente y con los puños cuando se trata de un combate. Debe, sin embargo, tenerse siempre cuidado de no exagerar, para que la atención de los Lobatos no se dirija más a la acción que a vuestras palabras.

Sobre todo no permitáis que el hilo de la historia se interrumpa en el momento en que todos están ansiosos de oír la parte culminante -no hagáis a la audiencia ni permitáis que ésta os haga ninguna pregunta- llevadlos de continuo hasta el suspiro producido al final, cuando su curiosidad haya sido satisfecha.

Ocasionalmente será un buen plan leerles un cuento. Si esto se hace con propiedad, los Lobatos apreciarán el valor de los buenos libros. Contarles un cuento es siempre mejor que leérselos.

Piezas de teatro. Otra forma muy popular y de gran valor en la educación del carácter es la de las representaciones de piezas teatrales.

Algunas veces resulta de utilidad en conexión con las historietas contadas. Casi es innecesario que trate de referiros los varios puntos de desarrollo que tal cosa entraña, tales como aprender a expresarse, concentrar el pensamiento. desarrollar la voz, desarrollar la imaginación, desarrollar la ternura, el buen humor, la disciplina, el equilibrio, la instrucción moral e histórica, quitarles lo pagado de sí mismos y así sucesivamente. El Jefe de Manada reconocerá todo esto por sí mismo en el momento en que se dé cuenta de la fuente de ayuda tan grande que son para él las representaciones y cómo los Lobatos, encontrándose en la idea de la ficción, le ahorrarán, por lo mismo, la mitad del esfuerzo. Las charadas y las representaciones improvisadas son en su estilo tan buenas como aquellas más estudiadas y ensayadas.

Juegos. En la Parte Primera he indicado solamente, en cada uno de los pasos del adiestramiento, uno o dos ejemplos de juegos y prácticas que de ninguna manera pueden tomarse como lista completa de ellos, dejando al ingenio del Jefe de Manada el completar esta materia.

Deberá siempre entenderse bien que en esa dirección están muchos de los medios que facilitan el éxito, especialmente si los juegos pueden enseñarse en relación con el beneficio moral y físico que se desee obtengan los niños, pudiendo agruparlos de acuerdo con algún principio más o menos parecido a éste:

Para disciplina y cooperación: Juegos de equipo tales como béisbol. fútbol, baloncesto, hockey, voleibol.

Para concentración de pensamiento y esfuerzo: Caminar sobre un tablón, coger una pelota, canicas, brincar de una piedra a otra, triscar.

Observación: Juego de Kim, coleccionar hojas, seguir una pista y rastreo.

De construcción: Volar un papalote o una cometa, construir modelos de aeroplanos, modelos de Seisena.

De adiestramiento de los dedos: Nudos, palomas de papel, cuadros de combinación (para mamparas o libros de recuerdos).

Ejercicios físicos: Trepar a un palo, hacer el cojo, lanzar una pelota, saltar la cuerda, dar maromas y carreras de relevos de todas clases.

Vista: Modelos de cerca y de lejos, acertando cuántos son, y así sucesivamente. Cuando los juegos se usan con esta finalidad, como educativos para los niños, tienen el mismo valor que muchas horas pasadas en la escuela.

Acantonamientos: Es ésta la oportunidad más valiosa en el estudio de los Lobatos, pues en unos cuantos días de acantonamiento sabréis más acerca de ellos, que en todo un mes de reuniones ordinarias, además de que podréis ahí influenciarlos en asuntos de carácter, de limpieza y de salud, de tal manera que forméis en ellos hábitos perdurables.

No deberéis olvidaros jamás, sin embargo, de que el acantonamiento es una de las responsabilidades más grandes que un Jefe de Manada puede echarse a cuestas. No es cosa ligera sacar a los niños de sus casas, para hacerse uno responsable de ellos durante el tiempo que permanezcan a su lado.

Los campamentos no son esenciales para los Lobatos, como son para los Scouts. Es por tanto mejor, no intentarlos si vosotros no tenéis todas las facilidades y la experiencia necesaria para ello. En cualquier caso es de aconsejarse que solamente llevéis parte de la Manda, los niños más grandes y más de fiar. El acantonamiento no deberá durar mucho tiempo. Un acantonamiento largo es un esfuerzo demasiado grande para las personas que tienen sobre sí la responsabilidad del mismo; además de que hacerlo durar por tiempo largo mata el anhelo que los muchachos sienten por él. Una semana es el máximo de tiempo y un fin de semana largo, digamos del viernes en la noche a la mañana del martes o miércoles, es más que suficiente. Es también de aconsejarse no llevar a los Lobatos demasiado lejos de su casa. A una distancia corta la aventura es lo mismo de grande para ellos, y en cambio si los alejáis de sus casa, tendréis que enfrentaros a dificultades realmente serias en caso de presentarse alguna enfermedad o accidente.

No llevéis de acantonamiento a los Lobatos vosotros solos. Hay la posibilidad de que os las arregléis para atender un acantonamiento solo si todo sale bien; pero el éxito y la felicidad del mismo quedan expuestos a sufrir detrimento por ello y si algo serio sucede quedaréis colocados en una posición imposible. Un acantonamiento de Lobatos jamás debe ser dirigido por menos de dos personas, siendo además indispensable un adulto por cada 6 Lobatos que haya en el acantonamiento. El arreglo ideal es, por supuesto, contar con 3 adultos: uno que tenga a su cargo la dirección general del acantonamiento, otro que se encargue de la comida y un tercero de la diversión de los Lobatos.

Los acantonamientos mixtos no está permitidos, siendo sin duda malos desde todos puntos de vista.

En Pack Holidays and Cub Camping encontraréis un libro útil y completo sobre lo que hay que hacer y lo que hay que omitir en un acantonamiento.

Recordad que os constituís responsables de la seguridad, comodidad y salud de vuestros Lobatos y que no deberéis hacerlos víctimas de vuestra inexperiencia. Aprended a hacer detalles; no dejéis nada al acaso; y tanto como humanamente sea posible, preparaos contra accidentes e imprevistos, un buen acantonamiento puede ser de valor inextinguible para vuestros Lobatos. Un mal acantonamiento puede ser un constante reproche para vosotros, para vuestra Manada y probablemente para el Movimiento. Es mejor que adiestréis a vuestros niños por métodos posiblemente menos atractivos y más lentos que un acantonamiento y no poneros en peligro de hacerles daño.

Finalmente, no intentéis dirigir un acantonamiento hasta que no hayáis tenido experiencia y os deis perfecta cuenta de las dficultades y responsabilidades que con ellos se adquieren. Si podéis arreglaros alguna forma para asistir a un acantonamiento de una Manada bien administrada, hacedlo antes de organizar vosotros mismos un acantonamiento.

SUMARIO

La idea es:

Trabajos manuales: para el desarrollo de la aplicación, el ingenio, etc.

Estudio de la Naturaleza: para desarrollar el espíritu de observación, la religión y el espíritu de bondad para con los animales.

Juegos: para desarrollar la risa.. la buena inclinación y la camaradería.

Atletismo: para utilizar la emulación individual para el desarrollo físico.

Juegos de equipo: para desarrollar el desinterés, la disciplina y el espíritu de cuerpo.

En conclusión, permítaseme decir que en este esquema, por por mí sugerido, de propósito he dejado sin definir muchos detallas. No es sino un boceto sobre el cual el Jefe de Manada deberá edificar su propio curso de adiestramiento.

Esencial es que adquiráis el espíritu y la finalidad que aquí se indican. No deseo que los Jefes de Manada se sientan obligados por tradición, las reglas y el "silabus".

Su propia experiencia, su imaginación, el sentimiento de su niñez y su simpatía hacia los niños serán, naturalmente, sus mejores guías. El punto principal es no introducir el Escultismo directamente en el adiestramiento de los Lobatos. No está adaptado a ellos y trataría de quitarles la ambición de avanzar al grado superior de Scouts.

Yo espero, por tanto, que este manual sea de utilidad para los Jefes de Manada, no solamente sugiriéndoles la línea de actividades que deben seguir, sino también la razón para seguirla, mostrándoles además las dificultades con que tropezarán y que al principio les parecerán montañas y más tarde montecillos, y que el trabajo es tan fascinador para los Jefes de Manada, como de valor para las vidas jóvenes que ellos tienen bajo su cuidado y para el futuro bienestar de la Nación de la cual esos niños serán los futuros ciudadanos.

APÉNDICES

LA LEY DE LA MANADA

1. El Lobato escucha y obedece al Viejo Lobo.
2. El Lobato se vence a sí mismo.

LA PROMESA DEL LOBATO

Yo prometo hacer siempre lo mejor
por cumplir mis deberes para con Dios y la Patria.
Obedecer la Ley de la Manada y
hacerle una Buena Acción a alguien cada día.

LEMA DEL LOBATO

"Siempre lo Mejor"

LAS MÁXIMAS DEL LOBATO

1. El Lobato piensa primero en los demás.
2. El Lobato abre siempre los ojos y los oídos.
3. El Lobato siempre está limpio.
4. El Lobato siempre está alegre.
5. El Lobato siempre dice la verdad.

LA ORACIÓN DEL LOBATO

Dulce y buen señor mío;
enséñame a ser humilde y bondadoso,
a imitar tu ejemplo,
a amarte con todo mi corazón,
y a seguir el camino que ha de llevarme
al cielo junto a ti.

PLAN DE ADELANTO PARA LOBATOS

Se refiere al Plan de Adelanto vigente en 1961.

• PARCHETIERNO

I. Preliminar:

1. Haber cumplido por lo menos tres meses de servicio activo como Lobezno. Estar inscrito en la Asociación y tener la Credencial.

II. Espíritu de Lobato:

1. Saber de memoria, entender y practicar en la vida los ideales contenidos en la Promesa, la Ley, el Lema y las Máximas del Lobato.

III. Conocimiento del Lobatismo:

1. Saber qué es un Lobato.
2. Conocer la historia de Mowgli.
3. Hacer el Saludo y conocer su significado.
4. Hacer el Gran Clamor.

★ LOBATO DE PRIMERA ESTRELLA

I. Preliminar:

1. Haber cumplido tres meses de servicio satisfactorio como Lobato.
2. Estar capacitado para volver a pasar las pruebas de Parchetierno.
3. Poseer la Credencial al corriente.

II. Civismo:

1. Conocer la composición de la Bandera Nacional y el modo de ordenarla.
2. Saber cantar el coro y dos estrofas del Himno Nacional.
3. Decir la hora por el reloj.

III. Pionerismo:

1. Saber hacer los siguientes nudos y demostrar sus aplicaciones: Nudo de Rizo y Vuelta de Escota.

IV. Salud y Vigor:

1. Dar tres maromas hacia adelante y otras tres hacia atrás.
2. Hacer el salto de rana sobre otro Lobato de la misma estatura.
3. Brincar en un solo pie un tramo de unos 20 metros describiendo una figura de ocho. Usar cada pie para la mitad de la distancia.
4. Lanzar la pelota, primero con la mano derecha y después con la izquierda, de tal manera que un Lobato a diez metros de distancia la atrape cuatro veces de seis tiradas. Atrapar una pelota usando una o las dos manos.
5. Caminar erguido y con buen paso, llevando sobre la cabeza y sin usar las manos, un objeto sólido que pese aproximadamente un kilogramo, hasta una distancia de diez metros; dar vuelta y regresar al punto de partida. Puede usarse una gorra de Lobato.
6. Hacer los siguientes ejercicios como se describen en el “Manual para Lobatos”: tocarse los dedos de los pies y flexión de rodillas.

V. Pulcritud:

1. Saber por qué y cómo hay que tener aseadas las manos y los pies, las uñas limpias y cortadas y los dientes limpios. Saber por qué hay que respirar por la nariz. Llevar estas cosas a la práctica.
2. Limpiar y engrasar un par de zapatos, sacándoles lustre. Doblar correctamente las prendas de vestir y satisfacer a Akela de que hace lo mejor por conservar limpio y en orden su cuarto de dormir y el Local de la Manada.

VI. Tránsito:

1. Conocer las reglas de seguridad para transitar por las calles de la ciudad.

VII. Germinación:

1. Hacer crecer una de las siguientes tres cosas:
   a) Un bulbo en agua, en musgo. arena o tierra.
   b) Un bellota en agua, musgo, arena o tierra.
   c) Mostaza y berros, chícharos o frijoles en franela.

★★LOBATO DE SEGUNDA ESTRELLA

I. Preliminar:

1. Haber cumplido por lo menos nueve meses de servicio satisfactorio como Lobato.
2. Estar capacitado para volver a pasar las pruebas de Lobato y de Primera Estrella. Poseer la Credencial al corriente.

II. Ahorro:

1. Entender lo que significa el ahorro en todas las cosas y estarlo practicando; tener ahorrado un mínimo de un dólar ganado con tu propio trabajo.

III. Servicio público:

1. Correr o caminar en bicicleta, llevando de memoria, un mensaje de quince palabras cuando menos, siguiendo una ruta determinada y entregarlo correctamente.
2 .Ser capaz de usar el teléfono, y donde éste no se encuentre, saber dónde y cómo pedir ayuda en caso de emergencia.

IV. Señalación:

1. Conocer el alfabeto en Semáforo o Morse y ser capaz de enviar y recibir despacio palabras sencillas. Si se desea, pueden usarse banderas pequeñas para Semáforo. La prueba debe conducirse preferentemente al aire libre, y a una distancia de unos 50 metros al menos.

V. Pionerismo:

1. Saber hacer los siguientes nudos y demostrar sus aplicaciones: Nudos de Ballestrinque y As de Guía.

VI. Habilidad manual:

1. Hacer un modelo satisfactorio o un artículo hecho totalmente por ti en madera, metal, cartón, pasta, barro, plastilina, o algún otro material parecido; o un artículo tejido, trenzado o tallado. O una colección por lo menos de ocho dibujos a colores, hechos por ti, con lápiz y pinturas; puedes usar los siguientes motivos: Banderas Nacionales, animales, flores, etc., cada uno con su nombre claramente escrito.
   Los modelos hechos en Mecano o con otros materiales parcialmente construidos, no son admisibles.

VII.Salud y seguridad:

1. Brincar la cuerda con los pies juntos 30 veces hacia adelante y 30 veces hacia atrás; el

Lobato mismo puede echarse la cuerda.

2. Caminar sobre un tablón de cuatro metros de largo por quince centímetros de ancho, colocado arriba del suelo.
3. Demostrar cómo limpiar y vendar un dedo cortado, y cómo cubrir una escaldadura o una quemadura. Entender el peligro de la infección en los raspones y heridas.
4. Conocer el tratamiento sencillo para el "shock", no eléctrico. Entender la necesidad de acudir a la ayuda de adultos.

VIII. Exploración:

1. Utilizar una brójula para demostrar el conocimiento de los ocho puntos principales.
2. Preparar, encender y apagar una fogata.

IX. Observación:

1. Observar y reconocer tres aves no domésticas, tres árboles, y otras tres cosas naturales a elección del Lobato.